PS one PS2 XBOX Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

2003/11 (23)

~~Prenumeruok tik už 6,99 Lt~~

Nauja kaina 5,99 Lt prenumeratoriams

EYE TOY

SOULCALIBUR II

Nokia Revolutions

N-GAGE

MAX PAYNE 2

PRINCE OF PERSIA

WILD ARMS 3

DEAD TO RIGHTS

GRANDIA

UP United Publishing Computer Group

9 771392 953007 11

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

Turinys

Paštas, DUK 004
Readers Choise 005
Naujienos 006
Iš dirbtuvių 012
Max Payne 2
XIII
Prince of Persia: The Sands of Time
Tema: Didžiosios Sony naujienos 019
Mėnesio žaidimas 034
Soul Calibur II
Recenzijos 038
Dead to Rights
Wild Arms 3
Klasika 045
Grandia
Metal Slug X
Irgi žaidimai 052
Naujienos
Nokia N-Gage
Simpsons: Road Rage
Otogi : Myth of Demons
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
Patarimai 063
PSone kodai
Dragon Ball Z: Budokai
PS2 kodai
Game over 070

Sveiki,

Ar jau jaučiate grėsmingai artėjantį šventinį Kalėdų sezoną? Mes jau spėjome pasigauti pirmuosius šio nros ir labai įtempto, tačiau smagiausio laikotarpio žaidimų pasaulyje vėjus. Apie krintančias konsolių kainas jau nebekalbėsime. Apie šimtinę „žalių" kainuojantį *PlayStation 2* gandai dar nepasitvirtino, tačiau *Sony* vis tiek nepaliks savo gerbėjų be šventinių siurprizų. Kiti du videožaidimų pasaulio titanai taip pat savaip vilioja šventėm skirtus vaikučių ir jų tėvelių pinigėlius. *GameCube* kainuoja tik šimtą USD, o *Xbox* supakuotas su pora žaidimų bei specialiu pulteliu. Galima spėti, kad šių Kalėdų lyderiu gali tapti *Nokia* su savo naujuoju *N-Gage*. Nors jos startas ir nėra idealus, tikėtina, kad šventėms *Nokia* iš rankovės ištrauks keletą kozirių.
Apie žaidimus net baisu pradėti kalbėti. Vieną po kito savo "sunkiąją artileriją" leidžia ir leis *EA*. Pogrindinis „nydforspydas", kylanti *MOH* saulė, naujasis trečiojo asmens Bondas, Poteris ant šluotos Kvidičo taurėje. Kiti didieji leidėjai taip pat neatsilieka. Lyg feniksas atgimusi *Ubi Soft* nustebins originaliais žaidimais *XIII*, *Prince of Persia*, *Beyond Good* and *Evil*. *Activision* taip pat išleidžia savo „brangiausius arkliukus" *Tony Hawk's Underground* ir *True Crime: Streets of LA*. Ir *Sony* nesnaudžia: antrieji *Jak* bei *Ratchet and Clank*, *WRC 3*, *Dog's Life* ir kiti.
Sarašą galima vis tęsti ir komentuoti, tačiau patys viską rasite žurnale. Ką tuo norime pasakyti? Ogi tai, kad visiems prieš rašant laiškus Kalėdų Seneliui teks smarkiai pasukti galvas. Sėkmės darbuose! Prieš šventes dar susitiksime :).

Ryčka

SONY

19 Didžiosios SONY naujienos

34 Soul Calibur II

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

**REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.**

Vyr. redaktorius: Linas Krapavickas
Redaktorius: Artūras Rumiancevas
Stilistė: Živilė Jokubauskienė
Dizaineriai–maketuotojai: A.Aleksandravičius, A.Rumiancevas

Redakcija: Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Ričardas Jaščemskas, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392–9534
Spausdino II „Petro ofsetas" (Žalgirio 90, LT–2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 364.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paieška pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

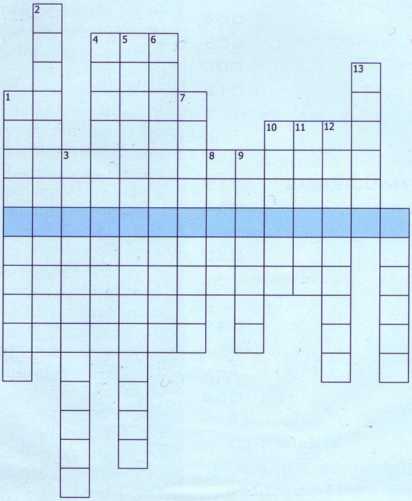
7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

VA PAŠTAS

Kryžiažodžio autorius Paulius Ysoda gauna specialų EA prizą



Iš viršaus į apačią:
1. Pirmas pačios EA sukurtas žaidimas.
3. Geriausias EA lenktynių žaidimas.
5. Pirmasis Desert Strike serijos žaidimas.
8. 2000–ųjų metų lenktynių su motociklais žaidimas ... Superbike 2000.
10. Žaidimas pagal garsią Amerikos lenktynių seriją.
12. 1996–aisiais PlayStation sistemai išleistas RPG žaidimas.
14. Lauko krepšinio serija NBA ...

Iš apačios į viršų
2. Geriausias FPS žanro atstovas PS2 konsolei.
4. Naujausias muštynių žaidimas, pakėlęs šį žanrą į naujas aukštumas.
6. Naujausia NFS dalis.
7. Pirmasis EA Dievo simuliatorius.
9. Populiariausias pasaulyje žaidimas.
11. Garsus RPG iš PC perkeltas į PlayStation 1999–aisiais metais.
13. SSX serijos dalis.

DUK

Ar galima vietoje *PS2* atminties kortelės naudoti USB atminties raktą (saugoti seivus). Ar yra naujienų apie *Tekken 5*? Ar galvojate apie VA tinklapį ar netgi TV laidą? Kokia *Pro Mini 2* kaina? Ar bus PS2 konsolei išleistas *Xpand Rally*?
Rolandas, Ukmergė
USB rakto vietoje *PS2* atminties kortelės naudoti tikrai negalima. Tai visiškai skirtingos sistemos. Dėl *Tekken 5* dar nieko negirdėti. Apie tinklapį ir TV laidą iš tiesų galvojame, tačiau tai kol kas abstraktu, artimiausiu metu to daryti nesiruošiame. *Pro Mini 2* kaina yra 20 JAV dolerių. *Xpand Rally* kol kas anonsuotas tik AK.

Ar bus išleista nauja *Grand Theft Auto* dalis? Kada pasirodys ir kaip ji vadinsis?
Mantas, Tauragė
Neseniai *Rockstar* patvirtino, kad kita *GTA* dalis pasirodys kitų metų rudenį. Deja, kol kas nei pavadinimo, nei kitos informacijos apie žaidimą nėra. Tiesa, teko „nugirsti", kad veiksmas vyks Tokijuje.

Ar yra *PS2* konsolei išleistas *Dino Crisis 3*? Kada pasirodys *GT 4*, *MGS 3*, *Driver 3*? Ar originalūs *PS2* CD negadina konsolės? Ar paprasti kuo nors skiriasi nuo originalų?
Andrius, Kėdainiai
Dino Crisis 3 yra ekskliuzyvinis *Xbox* žaidimas. Minėtųjų žaidimų pasirodymo datos dar oficialiai nepaskelbtos, tikėkimės, kad juos išvysime kitais metais. Originalūs CD jokiu būdu negadina konsolės, o nuo neoriginalių jie, be abejo, skiriasi savo kokybe ir dažnai — apimtimi (į neoriginalius CD neretai žaidimai sukišti su iškirptais ar smarkiai suspaustais filmukais).

Kada pasirodys *Worms 3D*, *Fire Warrior*? Ar yra naujienų apie 2–ąjį Matricos žaidimą? Ar išėjo *Wreckless: The Yakudza Missions PS2* konsolei? Ar yra žinių apie *Devil May Cry 3*?
Rolandas, Ukmergė
Worms 3D, *Fire Warrior* ir *Wreckless* jau išleisti. Antrojo Matricos žaidimo konsolėms nėra, kol kas žinoma tik apie *Matrix Online* pasirodymą AK. Apie 3–ąjį *Devil May Cry* sklando tik gandai.

Ar kada nors aprašysite bent vieną kokio nors *PSone* žaidimo perėjimą?
Lukas, Vlnius
Tikrai aprašysime.

Kur gauti senesnius VA numerius?
Saulius, Raseiniai
Deja, to padaryti negalima.

Ar tinka originalūs *PSone* CD *PS2* konsolei?
Henrikas, Kaunas
Be abejo.

Kiek daugiausia vienu metu galima sujungti *PS2* konsolių? Ar tokie žaidimai kaip *GTA III / Vice City*, *MOHF*, *James Bond 007: NightFire* ir *Hitman 2* palaiko pelę (naudojant kaip taikiklį)?
Rolandas, Ukmergė
Daugiausia galima sujungti 8 *PS2* konsoles (žr. numerio temą). *PlayStation 2* pelę palaiko labai nedaugelis žaidimų (turi būti parašyta ant dėkliuko), minėtuose žaidimuose jos tikrai nepanaudosite.

Ar *Getaway* žaidimas geresnis (viskuo) už *GTA: Vice City*?
Domantas, Panevėžys.
Jie abu puikūs.

Kur internete ieškoti apie *PS2* naujus žaidimus? Gal yra viena gera *PS2* žaidimų svetainė? Norėčiau dar daugiau sužinoti apie *PSX*.
Marius, Vilnius.
Naujausia ir įdomiausia informacija apie *PS2* žaidimus yra leidėjų interneto svetainėse, o jas galima rasti paprasčiausiai naudojantis google paieška. Pavyzdžiui: žinote, jog *Need For Speed Underground* kuria *Electronic Arts*, tai, įvedę abu pavadinimus, iš karto rasite oficialų šio žaidimo tinklapį. Apie *PSX* kol kas daugiau jokių žinių nėra, japonai ja džiaugiasi ir tiek. Kai (jei) šis daiktas atkeliaus pas mus, būtinai apie jį papasakosime plačiau.

Kiek yra *Metal Gear Solid* žaidimų *PSone*? Kiek yra *Yu–Gi–Oh* žaidimų *PSone*? Ar yra nors vienas *Pokemon* žaidimas *PSone*?
Lukas, Kaunas
Metal Gear Solid yra du: pats pirmas ir *VR Missions*. *Yu–Gi–Oh* yra tik vienas — *Forbidden Memories*. Pokemonai yra išskirtinė Nintendo nuosavybė, tad PSone konsolėje jų nerasite.

Koks žaidimas panašus į *TOCA Race Driver*?
Marius, Vilnius
Bandyk *V– Rally 3*.

James Bond 007: The World is not Enough

Sveiki. Šį kartą papasakosiu apie vieną iš Džeimso Bondo serijos žaidimų — The World is not Enough PSone konsolei. Žaidimą išleido viena geriausių kompanijų EA, mums žinoma iš tokių žaidimų kaip Need For Speed, Medal of Honor ir kitų. World is not Enough turėtų tikrai patikti visiems nuotykių žaidimų mėgėjams, įskaitant ir tuos, kurie nekenčia filmų apie Džeimsą Bondą.

SIUŽETAS, GRAFIKA, GARSAS

Visas siužetas yra paprasčiausias kino filmo scenarijaus atpasakojimas, tad mačiusiems filmą bus daug lengviau sprendžiant įvairias mįsles. Tačiau žaidime vis dėlto daugiau šaudymo ir gaudymo nei loginių užduočių. Prieš pradedant naują lygį ir sėkmingai jį įveikus jums bus rodomi intarpai iš filmo. Tad perėjęs visą žaidimą ne tik įsirašysite jį į sužaistų žaidimų kolekciją, bet ir būsite peržiūrėję beveik visą filmą. Na, bent jau pačias įdomiausias jo vietas.

Šiaip žaidimas žavi savo aplinka. Skirtingai nei daugelyje šaudyklių, jums neteks lakstyti po tamsius ir nešvarius tunelius. Jūs kovosite labai gražiose vietose: Stambulo ir Balboa miestų gatvėse, Kaukazo kalnuose, Viduramžių pilyse, šiuolaikinėse povandeniniuose laivuose ir dar daug daug kur. Visi lygiai atlikti nuostabiai ir tikroviškai. Taip pat žaidimo metu jums teks apsilankyti kazino ir laimėti nemenką 100,000 JAV dolerių sumą. Žaidime yra gausybė ginklų ir priedų, kuriais visais galėsite naudotis.

Specialūs efektai taip pat pribloškiantys. Sprogimai, rikošetuojančios ir trasuojančios kulkos, skirtingų automatų kalenimas — visa tai atrodo įspūdingai, nuostabiai naudojant sumaišytus garso ir vaizdo efektus.

Muzika ir garsas dar geresni negu grafika. Puikūs sprogimai ir aimanos, puiki muzika — viskas, ko reikia tokiam puikiam žaidimui.

VALDYMAS

Valdymas šiame žaidime nei blogas, nei geras. Čia jau skonio reikalas. Man jis buvo vidutinis. Bet manau, kad valdymas tikrai geresnis negu kituose sukurtuose hituose, pavyzdžiui, The Great Escape.

Taigi EA puikiai padirbėjo ir išleido puikų žaidimą su Bondianos stiliumi. Valio!

| Geibas Bondas |

Žaidimas išties geras, viskas kaip tikrame filme. Ir jei tavęs klaustų, tavo vardas — Bondas. Džeimsas Bondas.

IŠVADA 95

GARSAS	**90**	*Puikus.*
MUZIKA	**90**	*Žiūrėti aukščiau.*
GRAFIKA	**100**	*Nepakartojama*
VALDYMAS	**50**	*Kiekvienam savo.*
SIUŽETAS	**89**	*Atkartojamas visas filmas.*

KOVOTOJAS SU NUSIKALSTAMUMU DIENĄ, MODELIS NAKTĮ

Tai, galima sakyti, pritrenkia. Nikas Kengas (Nick Kang), Activision True Crime: Streets of L.A. virtuali žvaigždė, debiutavo su PUMA 2004-ųjų pavasario kolekcija žaidimo paleidimo vakarėlyje. Kaip pirmasis vyras video žaidimo personažas, paverstas modeliu (mis Lara Kroft buvo pirmoji, demonstravusi madas), Kengas pademonstruos naujuosius PUMA rūbus ir avalynę, įskaitant ir kolekcijas Antistate ir Motorsport.

Be to, pagal tuos pačius susitarimus su Activision, PUMA taip pat „aprengė" įvairius True Crime: Streets of L.A. personažus, tarp jų ir Niką Kengą, savo naujausia 2003-iųjų rudens kolekcija. Bus galima pasirinkti Kengo ir kitų personažų aprangą ir apavą.

„Mes žinome, jog True Crime: Streets of L.A. taps hitu, — pasakė Barnis Vuotersas (Barney Waters), PUMA North America prekybos direktorius. — Videožaidimai yra tokie patrauklūs, tai nauja terpė, kurią PUMA gali panaudoti bendravimui su klientais, o Nikas Kengas su mūsų apranga atrodo šauniai".

True Crime: Streets of L.A. dabar yra pritaikytas PlayStation 2, Xbox ir GameCube. Žaidimo įvertinimas „M" (Mature — kraujas, sekso temos, keiksmažodžiai ir smurtas) pagal ESRB. Be įprastų prekyviečių, True Crime bus taip pat galima įsigyti PUMA firminėse parduotuvėse.

PIRMIEJI GRAN TURISMO 4 APDOVANOJIMAI

Sony Computer Entertainment America surengs pirmuosius Gran Turismo 4 (GT4) apdovanojimus SEMA (Specialty Equipment Market Association) automobilių šou Las Vegase. Gran Turismo 4 apdovanojimų tikslas — visiems SEMA auto šou dalyvaujantiems automobiliams suteikti galimybę pasivaržyti dėl vienintelės gyvenime galimybės laimėti garbę būti įtrauktiems į GT4, labai laukiamą naują Grand Turismo seriją.

GT4 apdovanojimai bus paskelbti šiose kategorijose: geriausias sunkiasvoris automobilis (SUV), geriausias japoniškas automobilis, geriausias europietiškas automobilis, geriausias namų automobilis, geriausias „hotrodas" ir geriausias šou dalyvis. Geriausio šou dalyvio apdovanojimas atiteks pagrindiniam laimėtojui.

ACCLAIM IR MIRRA VĖL DRAUGE

Acclaim Entertainment paskelbė, kad išsiaiškino nesutarimus su BMX žvaigžde Deivu Mira (Dave Mirra), kilusius anksčiau šiais metais dėl sutarties. Vasarį Mira leidėjui pateikė 21 milijono JAV dolerių ieškinį, šiam atsisakius paremti kontraversišką žaidimą BMX XXX.

„Mums malonu, kad pavyko draugiškai išspręsti šį reikalą su Deivu ir nekantriai laukiame, kol bus atnaujintas mūsų sėkmingas bendradarbiavimas, — sakė Rodas Kuzensas (Rod Cousens), vienas Acclaim Entertainment vadovų. — Deivo Mira vardas yra BMX prekių ženklas Nr. 1 videožaidimų pramonėje ir mes toliau dirbsime su Deivu, remdamiesi jau įrodyta sėkmės formule".

„Džiaugiuosi, kad viskas praeityje, — pridūrė Deivas Mira. — Noriu toliau dirbti su Acclaim ir tęsti geriausių BMX video žaidimų gamybą sporto fanams".

Acclaim pareiškė, kad Mira atsiėmė savo ieškinį nė vienai pusei nepatyrus jokių piniginių ar kitokių nuostolių ir patvirtino, kad vis dar galioja iki 2011 m. pasirašyta BMX žvaigždės sutartis su Acclaim. Šiuo metu Acclaim kuria naujos kartos Dave Mirra BMX žaidimą ir planuoja apie jį paskelbti netolimoje ateityje.

MARILYN MANSON DAINUOJA SPAWN ŽAIDIME

Namco Hometek paskelbė, kad pagal Todo Makfarleino (Todd McFarlane) komiksus kuriamame veiksmo nuotykių žaidime konsolėms Spawn: Armageddon skambės vieno kontraversiškiausių šių dienų muzikanto Marilyn Manson muzika. Manson'o daina Use Your Fist and Not Your Mouth iš albumo The Golden Age of Grotesque skamba žaidimo Spawn: Armageddon garso takelyje.

„Spawn yra specifinis personažas, nepaisantis niekieno nuomonės, todėl aš esu labai patenkintas, kad rasta muzika, atitinkanti jo charakterio ypatybes", — pasakė Todas Makfarleinas, komiksų knygų serijos Spawn kūrėjas.

Spawn: Armageddon yra trečio asmens veiksmo/nuotykių žaidimas, sukurtas pagal Todo Makfarleino komiksų knygas. Tamsioje, niūrioje istorijoje, apimančioje pirmąsias 99 Spawn serijos komiksų knygas, bus galima išvysti Spawn simbiotinį kostiumą, pragaro galias, agoniją — kirvį, kurį išlaikyti gali tik Spawn, ir visą arsenalą ginklų: raketas, nupjautavamzdį ir kitus. Susidurdamas su priešais, tokiais kaip Meat Puppet, Angel Warrior, Berserker ir Whip Demon, Spawn turi prasiskinti kelią, įvykdydamas 23 misijas interaktyviose ir naikinančiose aplinkose, kad išsivaduotų iš dangaus ir pragaro jėgų.

TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

TAMSIOJI KALĖDŲ PASAKA PERSIKELIA Į PS2

Režisierius Timas Bartonas kino pasaulyje turi išskirtinę reputaciją kaip ypatingai keistų filmų kūrėjas. Neseniai visi turėjome galimybę dar kartą pasižavėti jo filmu „Vabalų Sultys", taip pat dėmesio verti jo filmai „Marsas Atakuoja" (beprotiška „Nepriklausomybės dienos" parodija :)) bei dvi Betmeno serijos. Tačiau originaliausias jo projektas buvo 1993–aisiais pasirodęs lėlių animacinis filmukas The Nightmare Before Cristmas. Dabar jis atkeliaus ir į PlayStation 2.

Iš šio nepaprasto filmo padaryti žaidimą apsiėmė Capcom. Žaidimas neatkartos filmo siužeto, o persikels į netolimą ateitį — praėjus metams po filmo. Valdysite pagrindinį filmuko herojų Džeką Skelingtoną, kuriam teks klajoti po Helouvyno miestelio gatves ir bandyti ištaisyti klastingas Ugio Bugio machinacijas. Niekšelis Bugis sugrįžo ir pradėjo daryti mieste dar didesnę betvarkę.

The Nightmare Before Christmas žaisime trečiojo asmens perspektyva. Visos žaidimo aplinkos labai kruopščiai atkurtos pagal animacinį filmuką. Tačiau čia Džekas apsiginklavęs „guminių sielų" ginklu. Šis ginklas bus labai svabus žaidime, mat su juo gaudysite vaiduoklio Bugio išleistus priešus.

Nors po šio filmuko praėjo jau dešimt metų, o iki žaidimo pasirodymo praeis dar vieneri (ji planuojama išleisti prieš kitų metų Helouvyną), Disney ir Capcom tikisi, kad žavusis Džekas suvilios žaidėjus savo naujais nepaprastais nuotykiais ir gražiomis aplinkomis.

4–ASIS SILENT HILL

Kaip praneša Konami JAV padalinys, siaubingiausio žaidimo ketvirtoji dalis jau turi savo pavadinimo plėtinį. Iš pirmo žvilgsnio lyg ir nieko ypatingo — Silent Hill: The Room. Ką gi tai gali reikšti? Būtent tą, kas ir gali slypėti kambaryje, kuris yra siaubingiausiame žaidime:). Sprendžiant iš gerų Silent Hill tradicijų, kambarys turėtų tiesiog šiurpinti visus silpnų nervų žaidėjus.

Ypatingų smulkmenų apie patį žaidimą Konami pateikti atsisako. Kartais laukimas toks pat siaubingas, kaip ir pats Silent Hill'as...

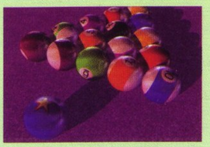
UŽDRAUSTAS SONY PAVOJUS

Sony Compiuter Entertainment Europe kuria naują *survival horror* žanro žaidimą *Forbidden Siren*, kuris dažniausiai vadinamas tiesiog *Siren*. Kol kas jokių konkrečių detalių apie žaidimą nepateikta. Žinomos tik kelios ypatingos savybės: galimybė įsijungti į priešų protus ir matyti vaizdą jų akimis. Suderinus vaizdą jis priskiriamas vienam iš valdymo pultelio mygtukų, tad galėsite persijunginėti tarp 4 priešų matomų vaizdų. Taip bus galima sužinoti, kokia situacija yra tam tikroje vietovėje, aptikti priešai bus specialiai pažymėti, kad būtų galima lengviau nušauti net tirštame rūke. Įtampą kels ir tai, kad herojus galės atlaikyti tik tris atakas.

NAUJASIS PULO ROJUS

Ignition Entertainment žada perkelti visus pulo mylėtojus į rojų. Naujasis žaidimas *Pool Paradise* pasirydos kitų metų kovo mėnesį. Žaidimas kuriamas bendradarbiaujant su pasaulinio garso žaidėju Džimiu Vaitu, o visos varžybos vyks nutolusioje Ramiojo vandenyno saloje.

Žaidėjai pradės žaidimą be pinigų, tačiau įveikiant priešininkus (iš viso jų bus 30) bus galima užsidirbti šlamančiųjų. Išleisti uždirbtus pinigus taip pat bus kur: atrakinsite mini žaidimus bei papildomas salos vietoves. *Pool Paradise* žada išties išsamios patirties: čia bus 12 skirtingų aštuonių ir devynių kamuoliukų taisyklių rinkinių ir galybė mini žaidimų.



BLOODRAYNE 2

KRAUJO IŠTROŠKUSI HEROJĖ GRĮŽTA

Ponios BloodRayne pristatyti nereikia. Seksualioji dhampyrė, žmogaus ir vampyro palikuonė, yra palaiminta visomis vampyro galiomis, tačiau kartu ir prakeikta nepasotinamu kraujo troškuliu ir žudančia saulės šviesa. Majestic BloodRayne 2 žaidime ruošiasi antrą kartą išleisti savo herojė iš tamsos ir susikauti mirtiname bei labai asmeniškame mūšyje.

Pirmą kartą BloodRayne išvydome 1935–aisiais, kai ji prisijungė prie šešėlinės Brimstone bendruomenės pajėgų, kad sunaikintų antgamtinius nacių eksperimentus, kuriais jie siekė užvaldyti pasaulį. Jos tėvas Kaganas buvo įtakingas nacių bendradarbis, tačiau žuvo nelaimingo atsitikimo metu prieš pat prasidedant karui. Išvengusi susidūrimo su tėvu, paskutinius 60 metų Rayne praleido medžiodama ir naikindama jo palikuonis, savo brolius ir seseris. Pastarieji susijungė kartu ir suformavo Kagano Kultą, siekdami toliau tęsti pragaištingą tėvo veiklą ir sukurti naują vampyrų valdymo erą, kur žmonės yra tik galvijai kraujo ištroškusiems grobuonims pasimaitinti. BloodRayne broliai ir seserys sukūrė vadinamą Uždangą, paslaptingą substanciją, kurią paleidus saulės spinduliai tampa nebekenksmingi vampyrams ir viskas pavirsta naktiniu košmaru. Dabar tik BloodRayne gali juos sustabdyti...

BloodRayne 2 veiksmas, kaip ir pirmajame žaidime, suksis apie piktadarių žudynes. Tam reikalui dhampyrės judesių ir įgūdžių arsenalas bus smarkiai praplėstas. Rayne galės atlikti atkrobatinius triukus karstydamasi vertikaliais ir horizontaliais stulpais, čiuožinėti turėklais, paspaudus pauzę bus galima jai parinkti norimą kombo. Herojė galės atlikti ir fatality pribaigiamuosius judesius. BloodRayne tobulėjimas bus irgi pakeistas — dabar žudydama svarbiausius priešus, savo giminaičius, ji įgaus specialiųjų galių. Rayne judesiai bus daug plastiškesni ir dinamiškesni, mat jiems kurti naudojama motion capture technologija ir speciali nauja „minkšto kūno" fizikos sistema. Įdomu tai, kad veiksmas vyks dabartiniais laikais, moderniame mieste.

Kaip bebūtų nekantru, BloodRayne 2 galėsime išvysti tik kitą rudenį.

RICHARD BURNS RALLY

SCi praneša, kad *Richard Burns Rally* bus išleistas jau kitų metų pradžioje. Kaip ir skelbia pavadinimas, pirmuoju smuiku žaidime grieš britų vairuotojas Richard Burns ir jo kolega Robert Reid. Jie savo balsais turėtų ir nupasakoti visą žaidimo sistemą.

Žaidime bus galima pasivažinėti *Peugeot 206*, *Citroen Xsara TX* ir *kitais automobliais*. Taip pat kūrėjai žada labai aukštą realumo pojūtį, nuostabius oro efektus ir visa kita, kas ir turi būti ralio žaidime. Ką gi, kol kas tik pažadai pažadėliai...

KELIASI SENASIS BLOGIS

Naujasis kino režisieriaus Styveno Sommerso („Mumija", „Mumija Sugrįžta") filmas Van Helsing bus perkeltas ir į videožaidimą. Filmas ir žaidimas įkvėpti senųjų klasikinių siaubo istorijų ir pasakos apie Vaną Helsingą, rašytojo Bremo Stokerio sukurtą monstrų medžiotoją, kuris yra iškviečiamas į tolimas rytų Europos žemes, kad sunaikintų blogį.

Taip, jūs atspėjote, trečiojo asmens veiksmo žaidime herojui teks keliauti į XIX amžiaus Transilvaniją — legendinio Drakulos, Vilkažmogio ir Frankenšteino tėvynę. Žaidėjams teks medžioti ir naikinti įvairiausias blogio apraiškas, gyvenančias šioje senovinėje šalyje, ir taip apsaugoti pasaulį nuo jų paplitimo. Van Helsing žaidimas ir filmas turėtų pasirodyti kitų metų pavasarį.

GRAN TURISMO 4 PROLOGAS TIK JAPONIJOJE

Tokyo Motor Show metu Japonijoje *Sony* paskelbė išleisianti *Gran Turismo 4: Prologue Edition*. Speciali versija, pasirodysianti mėnesiu anksčiau nei pilnas *Gran Turismo 4*, bus sudaryta iš penkių trasų, apie 50-ies automobilių, Vairavimo mokyklos režimo ir kelių kitų smulkmenų. Žinant pilnas GT 4 apimtis (daugiau nei 500 automobilių, galybė trasų, čempionatų ir kitokio gėrio) tai nieko per daug ypatingo. Tačiau kūrėjai tikisi taip pritraukti naujų gerbėjų ir užtikrinti būsimos ketvirtosios *Gran Turismo* serijos populiarumą. Deja deja, *Gran Turismo 4: Prologue Edition* neiškeliaus už Tekančios saulės šalies krantų, tad mums reikės sukandus dantis laukti pilno *Gran Turismo 4*. Ech...

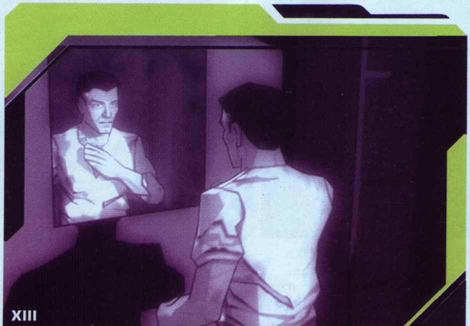
MAX PAYNE 2

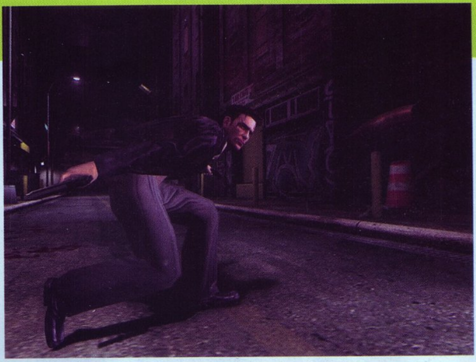
THE FALL OF MAX PAYNE

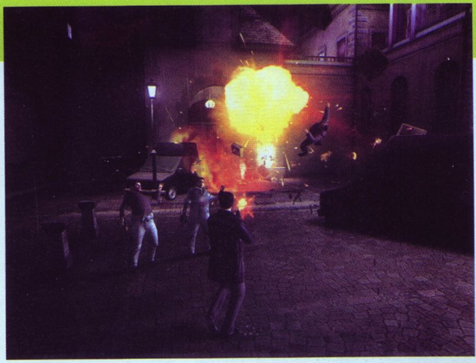
ANTRASIS MAKSO NUOPOLIS

Nedaugelis išdrįstų pasiginčyti, kad originalusis Max Payne yra vienas geriausių darbų žaidimų istorijoje. Rockstar ir milijonai žaidėjų jau maudėsi GTA 3 sėkmės spinduliuose, o perkeltas į konsoles Max Payne galutinai išvedė visus iš proto. Džono Vu kinofilmų dvasios žaidimas, pirmasis panaudojęs bullet-time, tiesiog valdė. Niekas net neabejojo, kad sulauksime tęsinio, ir štai po dvejų metų tuoj išvysime antrąją Max Payne dalį.

Šiek tiek priešistorės. Pirmojo Max Payne pabaigoje (na, kartu ir pradžioje, kaip prisiminimas) Maksą areštavo už žmogžudystę. Laimei,







dėka sumanaus draugelio, Alfredo Vudeno, visi kaltinimai buvo išvalyti ir Maksas be problemų sugrąžintas į DEA kovos su narkotikais padalinį. Tačiau Maksas nusprendžia pereiti dirbti į Niujorko policiją ir kaip detektyvas medžioti mafijozus. Dabar herojus vyresnis (per kelerius metus labai pasikeitė), protingesnis ir piktesnis. Nepaisant to, jis vėl atsiduria panašioje nemalonioje situacijoje, kuri atsitiko ir pirmame žaidime, o tai reiškia, kad jam vėl teks griebtis galybės ginklų ir iki soties pamaitinti priešus švinu.

Makso fanų laukia įdomus siurprizas, nes šį kartą herojų lydės ne tik žiaurios ir įtemptos kovos, bet ir meilė. Taip taip, Rockstar ir Remedy nusprendė Maksą apkrauti dar viena našta — romantiška meile įtartinai personai Monai Saks, kuri jau seniau kelis kartus buvo „pasipuošusi" Makso uždėtais antrankiais. Žaidimui tai turėtų pridėti intrigos, bus išties įdomu stebėti, koks gi tas Maks Payne „kritimas". Kaip ir seniau, žaidimo istorija bus pasakojama per grafinius novelių intarpus, be abejonės, pilnus dramatiškų detalių.

Iš kitos pusės, kūrėjai nežada sugriauti senojo gerojo Max Payne. Antroji dalis bus žaidžiama labai panašiai kaip ir originalusis žaidimas. Tiesa, Maksas moka keletą naujų šaunių judesių, „pasiųstų" tiesiai iš Matricos. Pačių pradėtas bullet-time antroje serijoje, ko gero, atliks dar svarbesnį vaidmenį. Tačiau veiksmas bus ne toks beprotiškas. Maksui, kaip detektyvui, teks įsiskverbti į nusikaltėlių gretas ir ne kartą atlikti įvairius pavojingus triukus. Žaidėjai ne tik aklai įsivels į nuolatinį veiksmą, mat Remedy pristato naują žaidimo elementą — NPC veikėjus. Dabar Maksui reikės tardyti įtariamuosius bei kalbėtis su nusikaltimų liudininkais. Jam teks atsakinėti į telefono skambučius bei kalbėtis su kitais policininkais. Kaip tai bus atlikta ir kokiu būdu paveiks žaidimo siužetą, nėra plačiau atskleidžiama, bet pati idėja labai įdomi.

Nemažo patobulinimo susilauks žaidimo išvaizda. Antrasis Max Payne nebebus tiesioginis portas iš AK, kūrėjai specialiai derina žaidimą ir PS2 konsolei. Dabar Maksas ir kiti veikėjai turės skirtingas veido išraiškas, jų animaciją. Patobulintas bullet-time kartu su naujuoju fizikos varikliu leis vaizduoti įspūdingas slow motion scenas, kur priešai lėtai skraido ir sukasi nuo smūgių ore. Taip pat atskirtas priešų ir paties Makso sulėtinimas, tai leis efektyviau išnaudoti šį triuką.

Max Payne buvo išties rimtas PS2 gimimo laikotarpio žaidimas. Šį kartą jis turėtų susilaukti dar didesnio dėmesio.

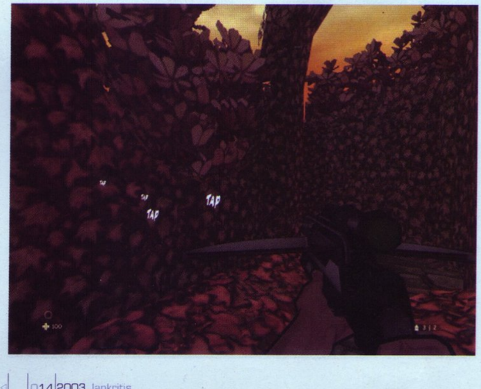
Kūrėjas	Remedy	Žanras	Veiksmo
Leidėjas	Rockstar	Išleidimo data	2003-12-05

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

XIII

FPS KOMIKSO PUSLAPIUOSE

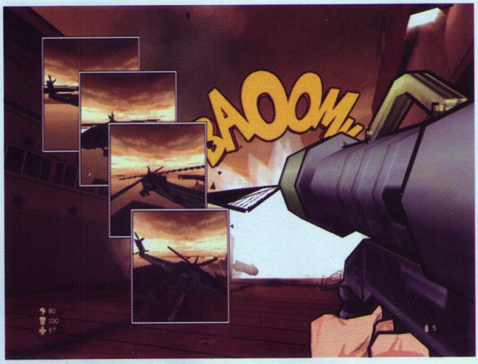
Kompanijos Ubi Soft vardas ilgokai buvo siejamas su prasta produkcija ir išties nevertingais žaidimais, tačiau viskas apsivertė aukštyn kojomis pasirodžius Splinter Cell. Neaišku, kokiu būdu, tačiau Ubi Soft po tokio puikaus „žemo starto“ nė kiek nesulėtėjo ir vis labiau stebina žaidėjus naujais puikiais darbais. Jau trumpai minėjome (ir dar tikrai minėsime) apie tokius novatoriškus darbus kaip Prince of Persia: The Sands of



Time ar Beyond Good and Evil. Dabar kiek plačiau apsistokime prie ypatingo Ubi Soft kūrinio, susišlavusio geriausius ECTS 2003 parodos apdovanojimus. XIII.

XIII. Išties išsamus ir daug ką apie žaidimą pasakantis pavadinimas, ar ne? Kas gi slepiasi po šiais skaičiukais? Tai naujausia prancūzų pirmojo asmens šaudyklė, turinti rimtą siužetą, daugybę unikalių bruožų ir visiškai netradicinę žanrui išvaizdą — cell-shaded grafiką.

Įdomu tai, kad XIII nėra „iš oro“ nukabintas kūrinys. Jo istorija prasidėjo dar 80-ųjų pradžioje — XIII buvo prancūziškas komiksas, sukurtas autoriaus Žano Van Hame. Komikso, kuris vis dar leidžiamas šiomis dienomis, istorija sukosi aplink atmintį praradusį vyruką, kuris atsiduria didelių problemų ir bėdų sūkuryje, pats, deja, nesuprasdamas nei kodėl, nei kam. Vienintelis aiškus



ir suvokiamas dalykas — visi tiesiog trokšta jo galvos ir siekia jį nukauti. Šią nepaprastą dilemą, kas jūs esate ir kodėl vos ne kiekvienas sutiktas nori jus nukenksminti, jums ir teks išsiaiškinti žaidime. Tiesa, žaidimo veiksmas vyks kitame laikotarpyje nei komikso, kur aplinka įaudrinta dar ir JAV prezidento nužudymo. Nesunku įsivaizduoti, kad XIII bus kupinas žudynių, melo bei suktybių ir nuolat lydinčios paranojiškos baimės (taip taip, pasirodęs XIII turės subrendusiems žaidėjams skirtą reitingą). XIII istorija tiesiog prikaišiota staigių posūkių, malonių ir nemalonių siurprizų, besivaipančio fortūnos veido. Galite ruoštis įtemptiems patyrimams, nes visa tai išvysite pirmomis akimis.

Vieno žaidėjo režime XIII ves jus per nuotykius, besitęsiančius 13-oje atskirų misijų, kurių kiekviena vyks vis kitoje vietovėje. Kiekvienoje misijoje teks įvykdyti tam tikrus tikslus, pavyzdžiui, įsiskverbti į tam tikras vietoves, kažką pavogti ar netgi nužudyti svarbius taikinius. Žaisdami vis atversite naujas ir geresnes veikėjo savybes, išmoksite, kaip efektyviau valdyti it dėlionę iš gabaliukų atmintyje dėliojamą veikėjo praėjusį gyvenimą. Su atmintimi ir įgūdžiais teks žaisti išties dažnai. Pavyzdžiui, perskaitę karinį failą prisiminsite kai kuriuos karinius specialiuosius įgūdžius ir galėsite juos naudoti, tačiau nežinosite, kur ir kokiu būdu juos įgijote.

Dar viena įdomi XIII savybė yra aplinkos išnaudojimas. Nors

veikėjas turi sunkų 15 skirtingų ginklų arsenalą, tačiau dažnai to neužteks tam tikroms užduotims atlikti. Tokiose situacijose reikės pasinaudoti aplinkiniais daiktais, pavyzdžiui, kėdėmis, stiklo šukėmis, ir nukauti priešus. Taip pat galėsite pasinaudoti kabliais ir kitais įdomiais specialiais įtaisais, kuriais iki šiol žaidimuose sugebėdavo naudotis tik kitas herojus su numeriuku 007 bei gražiausioji FPS žanro herojė Keit Arčer iš NOLF. Taip galėsite patekti į, rodos, neprieinamas vietoves, o bendras žaidimo jausmas labiau primins nuotykių žaidimą, o ne sausą FPS.

Be abejo, didžiausias ažiotažas kalbant apie XIII kyla dėl jo išvaizdos, kuri teoriškai, rodos, visiškai netiktų tokio žanro ir tokios tematikos žaidimui. Tačiau XIII išnaudoja ne tik pačią cell-shading techninę dalį, žaidimas kurtas labiau menišku stiliumi, išnaudojant specialiuosius komiksų efektus. Pavyzdžiui, šūvius lydės balionėliai su šūkiais BAM!

BOOM!, pataikytas šūvis bus atvaizduojamas keliais mažesniais langeliais ekrane ir panašiai.

Sprendžiant iš matytų vaizdų ir girdėtos informacijos, XIII tikrai gali tapti jei ne geriausiu metų žaidimu, tai bent jau geriausiu darbu pagal komiksą ir įrodyti, kad su žaidimais galima eksperimentuoti kaip tik įmanoma. Reikia tikėtis, nenusigraušim nagų belaukdami :).

Kūrėjas	Ubi Soft	Žanras	FPS
Leidėjas	Ubi Soft	Išleidimo data	2003-11-28
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

Prince of Persia: The Sands of Time

SENASIS PRINCAS ATGIMSTA

Papasakosime apie dar vieną rimtą gaminį, prie kurio savo dirbtuvėse intensyviai dirba Ubi Soft. Vyresni žaidėjai tikrai žino šią vieną seniausių ir įtakingiausių serijų žaidimų istorijoje. Pirmasis Prince of Persia žaidimas kompiuteriams pasirodė dar prieš 13 metų ir išties įnešė galybę naujovių į nuotykių žaidimų žanrą. Dabar, kai naujovės žaidimuose tiesiog veja viena kitą, naujasis Princas žada vėl sukelti nedidelę revoliuciją.

The Sands of Time istorija, kaip dabar tapo madinga kai kuriuose žaidimuose, yra Prince of Persia serijos „prequel'as". Istorija pasakos apie patį princą, kuris laimėjęs sunkų karą kaip trofėjų iš priešų pasiima smėlio laikrodį. Nelaimei, magiškasis laikrodis susprogsta ir į laisvę po Princo žemes pasklinda Laiko Smėliai. Magiškoji smėlių galia nepaveikia tik paties princo, nes jį saugo stebuklingas kardas, tačiau kaip gi su kitais? Visi kiti, užkrėsti Laiko Smėlių, pavirsta monstrais...

Jau turbūt supratote, kad iššaukusiam tokią nelaimę Princui teks pačiam ją ir išspręsti. Keliaujant ir bandant išsiaiškinti, kaip įveikti šį magišką prakeiksmą ir sugauti Laiko Smėlius, Princui teks nemažai kautis. Ubi Soft pasistengė, kad Princo kovinių judesių asortimentas būtų kuo platesnis. Atakuodamas savo magišku kardu ir derindamas įvairiausius akrobatinius judesius Princas sugebės atlikti pačius nuostabiausius kombo. Beje, reiktų perspėti, kad mėgstantys sunkią ginkluotę čia jausis galbūt nelabai patogiai, nes vienintelis Princo ginklas taip ir liks kardas. Aišku, bus keletas jo rūšių, skirtingų pagal galingumą ir turinčių ypatingų savybių, tačiau jokių šaudančių ginklų nesitikėkite — reikės mokytis artimosios kovos meno.

Vienas iš įdomiausių Sands of Time mechanikos bruožų yra galimybė valdyti laiką. Magiškieji smėliai, pavertę žmones monstrais, dabar glūdi jų viduje ir kovodamas su jais Princas išleidžia dalį šio smėlio. Jei Princui pavyksta sugerti pakankamai smėlio, jis gali valdyti laiko tėkmę. Galėsite atsukti laiką atgal ir pabandyti pataisyti nepavykusį manevrą, arba lyg kasetę persukti laiką į priekį ir greičiau atsidurti reikiamoje vietoje. Tai išties eksperimentinis dalykas, nelabai naudotas ankstesniuose žaidimuose, tad baisiai įdomu, kaip tai atrodys išėjusiame žaidime. Beje, absorbuoti smėlį būsite priverstas, nes jei nesugebėsite jo sugerti, jis sugrįš į priešą ir jį pilnai atstatys.

Sands of Time lygiai sukurti specialiai taip, kad leistų kuo labiau išnaudoti akrobatinius Princo sugebėjimus. Nelakstysite koridorių ir kambarių labirintuose, o kausitės didesnėse daugialypėse erdvėse. Be abejonės, jūsų laukia įvairiausi spąstai, taip nervinę ir džiuginę žaidėjus nuo pat pirmojo Prince of Persia žaidimo pasirodymo. Sudėtingesnius spąstus turėtų padėti įveikti mažos animacijos scenos, suteikiančios užuominų, ką reikia atlikti.

Prince of Persia: The Sands of Time žada būti išties nepaprasto grožio, dinamikos ir gilumo žaidimas. Novatoriška laiko valdymo funkcija, įmantrūs spąstai ir pasakiškos kovos turėtų prikaustyti prie ekranų tiek vyresnius Princo gerbėjus, tiek jo nepažįstančius žaidėjus. Greičiau jau tas šventinis sezonas prasidėtų!

Kūrėjas	Ubi Soft	Žanras	veiksmo
Leidėjas	Ubi Soft	Išleidimo data	2003-12-05

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

DIDŽIOSIOS SONY NAUJIENOS

PS2 TINKLAS

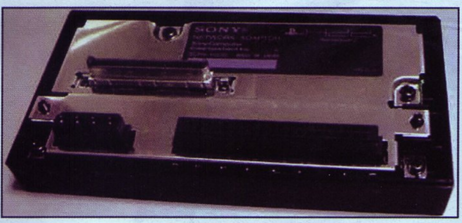
KAS YRA TAS TINKLAS, KURIAME ŽAISITE TINKLO ŽAIDIMUS?

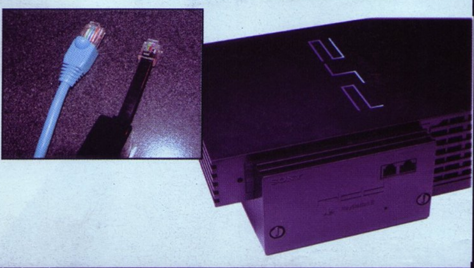
PlayStation 2 žaidimo tinklas yra junginys serverių, kuriuos įdiegė ir prižiūri žaidimų leidėjai. Prie serverių galima prieiti per internetą. Kitais žodžiais, tai tik dar viena kibererdvės forma, tik šį kartą čia „gyvena" tik *PlayStation 2* žaidėjai.

Tai reiškia, kad naudosite tą patį tinklą ir tinklo protokolus, kuriuos naudojate jungdamiesi prie interneto. Tik vietoje to, kad vargintumėtės bandydami prisijungti „skambinant" per *dial-up* ryšius, konfigūruodami programinę įrangą ir žaistumėte „atspėk URL nuorodą", tiesiog įstatote tinklo žaidimą į PS2 ir keliaujate tiesiai į online. Lengva, ar ne?

Skirtumas tarp interneto ir PlayStation 2 žaidimų tinklo tas, kad PS2 tinklas optimizuotas TIK žaidimams ir niekas kitas pro jo serverius „nevaikšto". Rezultatas — greitas, problemų nekeliantis žaidimas, o visi norintys parašyti el. laiškus Kalėdų seneliui ar patikrinti naujausias akcijų kainas biržoje keliauja kitur. Žinoma, kadangi prie *PS2* tinklo jungiatės per internetą, kartais gali atsirasti trukdžių, tačiau jie paprastai labai nežymūs ir laikini.

Prisijungę *online*, galite susikauti su žaidėjų legionu nė nepajudėję iš savo patogaus fotelio. Kovosite turnyruose, plepėsite su kitais žaidėjais ir džiaugsitės visomis gėrybėmis, kurias siūlo tinklo žaidimas.





KO REIKIA ŽAIDIMUI PS2 TINKLE?

Atstumas tarp jūsų ir žaidėjų iš viso pasaulio tinklo yra tikrai ne toks didelis, kaip įsivaizduojate. Štai sąrašiukas, ko jums reikia, kad galėtumėte žaisti online.

Kad galėtumėte džiaugtis *PlayStation* tinklo žaidimu, jums nereikia nuversti kalnų. Iš tiesų užtenka tik trijų dalykų: *PlayStation 2*, tinklo adapterio ir interneto jungties. Na gerai, pripažinsime, taip pat reikia ir tinklo žaidimo. Tiesa, nepamirškite ir savęs!

Rimtai, tai viskas, ko jums reikia, kad galėtumėte šaudyti, lenktyniauti, vaidinti vaidmenis, lakstyti riedlentėmis ir tiesiog smagintis tinklo žaidimuose. Jokių specialių pultelių, jokių *Multitap*, *i-Link* jungčių, jokių daugialypių TV aparatų. Tik jūs ir keli kiti dalykėliai.

1 daiktas — jūs
Svarbiausias ir labiausiai pažengęs tinklo žaidimo komponentas, kitaip — nervinis centras :). Galutinis žaidimo pilotas ir galutinis priešas kitiems neatsargiems žaidėjams. Šis komponentas gali reikalauti gausių kiekių picos, traškučių ir kofeininių gėrimų, kad veiktų savo geriausiu pajėgumu.

2 daiktas — PlayStation 2
Na, čia jokių komentarų nereikia :).

3 daiktas — Network Adaptor (Ethernet)
Vietinio tinklo adapteris. Tai maža juoda dėžutė, paverčianti jūsų *PS2* tinklo žaidimų svajonių mašina. Tinklo adapteris įstatomas į *PS2* galą, priveržiamas keliais varžtais ir leidžia prijungti *PS2* prie interneto jungties per Ethernet kabelį. Kartu su *Network Adaptor* turite specialų *CD Network Access Disk*, kuriame žingsnis po žingsnio paaiškintas konfigūravimo ir jungties nustatymų procesas. Taip pat juo galite pasiekti *Central Station* — išskirtinį oficialų *PlayStation* žaidimų portalą, prieinamą tik iš *PlayStation 2* konsolės.

4 daiktas — interneto jungtis
Jūsų interneto jungtis gali būti kabelis ar *ADSL*, tačiau ji turi būti didelio pralaidumo. Tradicinė 56k dial-up jungtis nėra pakankamai galinga susidoroti su žaidimų informacijos srautais, tekėsiančiais į jūsų *PS2*. Patartina naudoti 256 ar 512 Kbps jungtį arba tiesiog didelio greičio.

5 daiktas — tinklo žaidimas
Tai, dėl ko jūs pradėjote visą šį reikalą, ar ne? Tinklo žaidimų jau prikurta iki valiai, tad bet kokio žanro gerbėjai ras ką nuveikti ir su kuo pakovoti tinklo žaidimuose (žr. tinklo žaidimai).

PS2 TINKLO MITAI

Apie *PlayStation 2* tinklą ir žaidimus sklando ne vienas gandas. Sugaudėme populiariausius, jau įprastais tapusius mitus, ir norime juos išsklaidyti.

1 mitas: aš galiu naudoti savo 56k modemą žaisti *PlayStation 2* tinklo žaidimus.

Ne, negali. Kad būtų galima žaisti *PlayStation 2* tinklo žaidimus pilnai, reikia turėti greitesnę interneto jungtį. Kitas susijungimas per modemą ar kitokią lėtą jungtį, neleis optimaliai išnaudoti visų *PS2* tinklo žaidimo galimybių.

2 mitas: aš galiu prijungti interneto jungtį tiesiai prie *PlayStation 2*.

Deja, ne. Reikia naudoti *PlayStation 2 Network Adaptor* (*Ethernet*) — tinklo adapterį. Jis jungiamas į jungtį *PlayStation 2* gale ir, teisingai sukonfigūravus ir sujungus tinkamu kabeliu, internetas bus prijungtas prie konsolės.

3 mitas: turėsiu įsigyti krūvą įvairios įrangos ir išleisti galybę pinigų, kad galėčiau žaisti tinklo žaidimus.

Ne, žaisti tinkle galima už palyginus nedidelę kainą (žr. žaidimo tinkle kaina), ji priklauso nuo to, ką jau patys turite. Šiuo metu nėra jokių papildomų mokesčių už žaidimą tinkle, išskyrus mokestį už pačią jungtį. Ateityje kai kurie *online* žaidimai, pavyzdžiui, *Everquest Online*, gali reikalauti abonentinio mokesčio, kad palaikytų savo online visatas.

4 mitas: turiu būti vyresnis nei 18, kad galėčiau žaisti tinklo žaidimus.

Tikrai netiesa. Žaidimus gali žaisti visi, tinklas turi specialias galimybes, susijusias su turinio valdymu vaikams (žr. tinklo žaidimai ir vaikai).

5 mitas: netrukus visi PlayStation 2 žaidimai bus online.

Visiška netiesa. Nors tinklo žaidimas ir yra naujas smagus dalykas, ateityje tikrai galėsite naudoti savo *PS2* kaip visada, vieno ar kelių žaidėjų žaidimams, žiūrėti filmams ar klausytis muzikai — niekas nesikeis. Kuriama daug *offline* žaidimų, o kai kurie *online* žaidimai turi ir vieno žaidėjo režimus. Pavyzdžiui, *SOCOM: US Navy SEALs* turi galybę vieno žaidėjo misijų, kur jūsų komandos draugus valdo kompiuteris, tačiau galite jiems įsakyti per *USB* headsetą, kaip ir tinklo žaidime (tik kad žaidžiant tinkle jūsų įsakymų nelabai kas klausys :)).

6 mitas: visi žaidžiantys online bus daug geresni už mane, aš niekad nelaimėsiu!

Kaip ir visur gyvenime, visada kažkas bus geresnis už jus ir kažkas blogesnis. Sutiksite įvairiausių žaidėjų nuo naujokų iki vadinamųjų hardcore tipų. Taip, bus žaidėjų, kurie žaidžia nuolat ir yra įvaldę tam tikrus žaidimus, tačiau bus ir pirmą kartą žaidžiančių naujokų ar atsitiktinių žaidėjų, karts nuo karto pažaidžiančių žaidimą. Žinoma, teks nuolat mokytis iš savo klaidų ir iš labiau patyrusių žaidėjų.

ORIGINALUSIS SONY HEADSET'AS

SCEA JAV išleido naują USB headset'ą (specialios ausinės su mikrofonu) *PlayStation 2* konsolei, kuris naudoja balso perdavimo internetu (VoIP) ir balso atpažinimo technologijas *online* ir *offline* žaidimuose. Įtaisas kainuoja 29 JAV dolerius.

Naujasis headset'as turi daug novatoriškų savybių. Jo dizainas glotnus, patogesnis ir tvirtesnis. Specialus aukštos kokybės mikrofonas pritaikytas balso atpažinimui, o garso valdymo ir tylos mygtukai labai pravers žaidžiant.

Sony pirmieji panaudojo VoIP (*Voice over Internet Protocol*) tehchnologiją kariniame taktiniame žaidime *SOCOM: U.S. Navy SEALS*. Žaidimas susilaukė didžiulio populiarumo — parduota daugiau nei 1,5 milijono kopijų. Galimybė perduoti balso žinutes internetu labai praturtino žaidimą, suteikdama jam daugiau įtampos. Siekdama toliau populiarinti šią technologiją ir skatinti žaidimų kūrėjus ją panaudoti, *Sony* sukūrė savo atskirą USB headset'ą. Kūrėjai greitai pasigavo šią idėją ir šiuo metu yra (arba greitu metu bus) apie 30 žaidimų, išnaudojančių balso perdavimo internetu bei naudojimo *offline* žaidime galimybes (pateikiame sarašiuką). Dauguma žaidimų kol kas paskelbti tik JAV rinkai, bet, reikia tikėtis, juos išvysime ir Europoje.

„Įsitikinome, kaip balso technologijos gali praturtinti žaidimą, suteikiant vartotojui dinamiškos patirties ir labiau intuityvaus būdo saveikauti su žaidimu bei kitais žaidėjais, žaidžiančiais *online*, — kalbėjo *SCEA* direktorius Emis Bleiras. Išleidę atskirą USB headsetą *PlayStation 2* platformai mes atvėrėme duris visiems kūrėjams, kad jie išnaudotų ir į žaidimus įdiegtų balso technologiją".

SCE žaidimai, naudojantys USB headset'a:

SOCOM II: U.S. Navy SEALs (2004 kovo mėn.)
NBA ShootOut 2004 (TBA)
NFL GameDay 2004 (TBA)
NCAA GameBreaker 2004 (TBA)
NCAA Final Four 2004 (TBA)

Kitų leidėjų žaidimai, naudojantys USB headset'a:

FIFA 2004, EA (išleistas)
Madden NFL 2004, EA (išleistas)
NBA Live 2004, EA (2003-11-21)
NCAA Football 2004, EA (TBA)
NCAA March Madness 2004, EA (TBA)
SSX 3, EA (išleistas)
NASCAR Thunder 2004, EA (TBA)
NHL 2004, EA (išleistas)
Tony Hawk's Underground, Activision (2003-11-21)
Medal of Honor Rising Sun, EA (2003-12-05)
The Lord of the Rings The Return of the King, EA (išleistas)
Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm, Ubisoft (2004 sausio mėn.)
The Sims Bustin' Out, EA (2003-12-12)
LifeLine, Konami (TBA)
Karaoke Revolution, Konami (TBA)
SWAT: Global Strike Team, Vivendi (2003-12-05)
Tiger Woods PGA Tour 2004, EA (išleistas)
Manhunt, Rockstar Games (2003-11-21)

PS2 TINKLO ŽAIDIMAI

KOKIŲ TIPŲ ŽAIDIMUS ŽAISIME PRISIJUNGĘ?

***PlayStation 2* prijungimas prie tinklo skamba labai viliojamai. Galėsime patekti į *PS2 kiber* erdvę, susitikti su galybe TIKRŲ priešininkų, tačiau ar galima ten ką nors pažaisti?**

Viena puikiausių *PlayStation 2* savybių yra galingas žaidimų, kuriuos galite žaisti, katalogas. Žanrų įvairovė labai plati, galima rasti žaidimų nuo muzikos miksavimo, kaip *Frequency*, iki aukščiausios klasės lenktynių, kaip *Gran Turismo 3*. Kalbant apie tinklo žaidimus, atsiveria dar didesnis žanrų pasirinkimas ir nauji žaidimai, kuriuos galima žaisti prieš gyvus priešininkus.

Pateiksime keletą pavyzdėlių. Greičio fanai gali ieškoti *Rockstar* miesto nelegalių lenktynių žaidimo *Midnight Club II*. Šio žaidimo single player patirčiai jau žurnale skyrėme mėnesio žaidimo vietą, tačiau pagalvokite, kaip puiku būtų palenktyniauti Los Andželo, Paryžiaus ir Tokijo gatvėmis prieš kitus žaidėjus, galbūt gyvenančius tuose tikruose miestuose. Nepatinka paprastos greičio lenktynės? Šokite į *Destruction Derby* Arenas stadionus ir daužykitės su kitais kiek tik lenda. Arba įsijunkite į tamsų T*wisted Metal Black: Online* pasaulį ir išsprogdinkite likusius žaidėjus.

Jei jūsų mylymiausias darbas žaidžiant yra daryti skyles kompiuterinių priešininkų kūnuose, tinkle tą daryti bus dar smagiau. Juk skaitėte Artojo įspūdžius apie *SOCOM: US Navy SEALs*, kur jis pasakojo apie vieno žaidėjo režimą, tad galite įsivaizduoti, kokia karinė įtampa tvyro *SOCOM online* serveriuose. Jums patinka taktinės kovos, tačiau norėtumėte pažiūrėti, kaip tai atrodo ateityje? Tada jums reikia keliauti į *Tribes: Aerial Assault* visatą, kur gausite galingus kūno šarvus, džet-paką, krūvą super ginklų ir įvairių transporto priemonių. O viskas tik tam, kad išvalytumėte priešingą gentį.

Jei esate labiau linkę tyrinėti įdomius pasaulius nei lakstyti su galingu ginklu rankose, online pasaulis turėtų nepaprastai jus sudominti. Populiariuoju AK pasaulyje žanru MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) jau galima džiaugtis ir *PS2* tinkle, mat pasirodė *EverQuest Online Adventures*. Susikursite savo veikėją (elfų burtininką, demonų karį ar kitą) ir išleisite jį į didžiulį fantazijų pasaulį, kuriame gyvena tūkstančiai kitų veikėjų, vienus valdo kompiuteris, o kitus žaidėjai. Tamsusis *survival horror* pasaulis taip pat greitai persikels į tinklą. *Resident Evil online* žaidime prisijungsite prie kitų žaidėjų ir kausitės su baisiaisiais monstrais nebe vienas, o su komanda.

Čia paminėti tik keli geriausių žaidimų su *online* galimybėmis pavyzdžiai (pateikiame ir išsamesnį sąrašiuką). Tačiau jau dabar daugelis rimčiausių naujų žaidimų turi vienokias ar kitokias online galimybes. Tai jau tapo būtinu gerų *PlayStation 2* žaidimų atributu ir ateityje tai dar labiau populiarės ir vystysis.

PS2 TINKLO ŽAIDIMAI

PS2 žaidimai su tinklo galimybėmis

Jau išleisti

My Street
SSX 3
FIFA Football 2004
EverQuest Online Adventures
Amplitude
Fire Warrior
SOCOM: U.S. Navy SEALs
Twisted Metal: Black Online
Midnight Club II
Tony Hawks Pro Skater 4

Artimiausiu metu pasirodys

Hardware: Online Arena
XIII
Medal Of Honor Rising Sun
Need For Speed Underground
Tony Hawk's Underground
Destruction Derby Arenas
Killzone
The Sims Bustin' Out
Tribes Aerial Assault
Risk: Global Domination
Syphon Filter: The Omega Strain
Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm
Resident Evil Outbreak
Socom 2: Navy SEALs
This Is Football 2004
Gran Turismo 4
Final Fantasy XI

PS2 TINKLO ŽAIDIMAI

AK vs. PS2 - KOKS SKIRTUMAS?

Nors ir esate konsolių fanai, turbūt teko žaisti vieno žaidėjo ar netgi tinklo žaidimus asmeniniu kompiuteriu, tokius kaip *Quake III*, *Unreal Tournament*, *Counter-Strike* ir panašiai. Kaip galima būtų palyginti šiuos žaidimus su *PlayStation 2* tinklo žaidimais? Na, pirmiausia *PlayStation 2* kainuoja daug mažiau nei normalus AK, tačiau yra ir kitų skirtumų.

JOKIO VARGINANČIO VALDYMO

Paprastas AK niekad iš tiesų nebuvo sukurtas, kad taptų žaidimų mašina ir žaidimai yra pritaikyti standartiniam kompiuterio valdymui (klaviatūrai ir pelei), o ne sukurti specialiems pulteliams, kaip *PlayStation DualShock 2*. Žaisdami *PlayStation 2* tinklo žaidimus naudojate patikimą ir išbandytą valdymo pultelį, prie kurio esate įpratę žaisdami valandas offline žaidimų. *Online* niekas nesikeičia — jis išlieka geriausiu valdymo prietaisu. *Online* žaidimai yra iš pagrindų sukurti tam pačiam *DualShock 2* pulteliui, tad nesijaudinkite dėl neaiškaus ir varginančio valdymo.

JOKIŲ BRANGIŲ TECHNINIŲ PATOBULINIMŲ

Kartą prisijungus savo *PS2* prie *broadband* interneto tinklo adapterį, nebereikės pirkti jokios techngologij[illegible], kad žaistumėte tinklo žaidimus (na, nebent USB headset'a, bet čia jau, sutikite, papildomas malonumas :)). Nereikės nei atverinėti konsolės ir grūsti į ją kažkokią papildomą praplėtimo įrangą. Nėra jokių brangių vaizdo plokščių „apgreidų" kas pusę metų, jokių RAM išplėtimų ar investicijų į aukštos kokybės valdymo pultelius. Dėžėje yra viskas, ko jums reikia, taigi dar mažiau laiko sugaišite, kol prisijungsite online ir galėsite žaisti.

VISUOMET PATIKIMAS RYŠYS

AK žaidėjai gali prisijungti prie jų žaidimų serverių praktiškai bet kokiu greičiu, dėl ko tie serveriai gali tapti nepatikimi ir mėgti palūžti. *PlayStation 2* tinkle esate užtikrinti, kad kiekvienas čia žaidžiantis žaidėjas turi greitą interneto jungtį ir serveriai neturi jokių problemų su informacijos srautais. Tai reiškia, kad žaidimas yra tolygesnis ir smagesnis, nereikia jaudintis dėl atsijungimų ir lūžusių serverių.

PRAMOGA NAMIE, O NE KONTOROJE

Kaip žinote, PlayStation 2 moka išnaudoti jūsų turimą namų pramogų techniką, kad puikūs žaidimai taptų dar ryškesni, garsesni ir smagesni. Ką gi jūs pasirinktumėte? Žaisti *SOCOM* savo 72 cm įstrižainės *Surround* garso televizoriuje, ar kalti *Quake* įsibedus į 15 colių monitorių su mažyčiais garsiakalbiais? Atsipalaidavę sėdėti ant fotelio su *DualShock 2* pulteliu rankoje, ar tupėti ant kietos kontorinės kėdės, persilenkę per klaviatūrą? Mes žinome, ką rinktumėmės.

PS2 TINKLO ŽAIDIMAI

TINKLAS vs. MULTIPLAYER

Prisijungti prie niekad nesibaigiančio žmonių priešininkų konvejerio 24/7, ar susijungti *Multitap*, prisikviesti krūvą draugų ir užsisakyti toną picos su kola? *PS2* žaidimų pasaulyje yra vietos ir laiko abiem būdams.

Prieš atsirandant *PlayStation 2* tinklo žaidimams, konsolių savininkai turėjo pasitenkinti tik ribotomis kelių žaidėjų multiplayer galimybėmis. Viskas prasidėjo gan paprastai: perskelto ekrano vaizdas ir du žaidėjai, laikantys rankose po pultelį. Viskas tapo kiek sudėtingiau pasirodžius *Multitap* jungikliui, leidžiančiam iki 8 žaidėjų susispausti aplink vieną televizorių. Galiausiai 2002-aisiais galima buvo išbandyti aukščiausią offline daugelio žaidėjų galimybę, tačiau tas reikalavo daug įrangos: iki aštuonių PS2 konsolių, iki aštuonių TV aparatų, galybės *iLink* kabelių, kibiro *DualShock 2* pultelių, iki 8 kopijų *Time Splitters 2* žaidimo ir didžiulio kambario, kuriame visa tai tilptų. 16 žaidėjų multiplayer žaidimas, sutikite, tikrai galingas vaizdas. Tačiau dabar, kai atsirado tinklo žaidimas, visa tai telieka tik gėlytės.

Dėl tinklo adapterio ir interneto ryšio, galite žaisti su tūkstančiais panašių individų, išsibarsčiusių aplink pasaulį, kada tik norite. Tiesa, ne visi vienu metu (tai jau būtų per daug chaotiška). Tokiuose žaidimuose kaip *SOCOM: US Navy SEALs* ir *Midnight Club II* 16 tinklo žaidėjų gali lošti tuose pačiuose vieno žaidėjo lygmenyse, nenaudodami nė vieno *iLink* kabelio ar *Multitap*. Žaidimai, kaip *EverQuest Online Adventures*, *Final Fantasy XI* ir kiti kuriami MMORPG darbai, leidžia šimtams ir tūkstančiams žaidėjų susitikti, keliauti ir kautis kartu viename virtualiame pasaulyje.

Taigi žaidžiant *online* jums nereikia padaryti vietos gyvenamajame kambaryje, nereikia turėti daug DualShock pultelių ir Multitap jungčių ir nereikės gaišti laiko tvarkant krūvos žaidėjų paliktą betvarkę po žaidimų maratono sesijų. Tačiau tradiciniai multiplayer žaidimai su PlayStation 2 tikrai išliks, nes karts nuo karto reikia pajusti šalia sėdinčių žaidėjų įniršį, parėkti vienam ant kito ir kitaip tiesiogiai išreikšti emocijas laimint ar pralošiant. Tinklo žaidimuose esate paliktas vienas prieš pasaulį. Pasiruošęs priimti iššūkį?

PS2 TINKLO ŽAIDIMAI

TINKLO ŽAIDIMŲ ŽODYNAS

Pradėję žaisti PlayStation 2 tinklo žaidimus, kausitės su visais: nuo visiškų naujokų, kurie nė velnio nežino ir nesupranta, iki stažą turinčių hardcore žaidėjų, kurie, rodos, žino ir moka viską, o kalba pačiu paslaptingiausiu pasaulio dialektu. Kad sugebėtumėte efektyviai bendrauti, turite žengti apsiginklavę keliais terminais. Štai trumpas populiariausių terminų sarašiukas.

AFK (Away From Keybord): žaidėjas trumpam paliko žaidimą (nubėgo atsiliepti telefonu ar atlikti kitų skubių reikalų, nors rodo, kad jis dar vis likęs žaidime. Taip pat žiūrėkite BRB terminą.

AI (Artificial Intelligence): lietuviškai — dirbtinis intelektas arba DI. Paprastai naudojamas kalbant apie kompiuterio valdomus priešininkus.

Avatar: virtualus veikėjas, kurį valdote konkrečiame žaidime. Veikėjas, kurį mato kiti žaidėjai. Paprastai jie naudojami fantasy žaidimuose, nes yra susiję su šiais pasauliais.

Booted/ bumped: reiškia, kad jūs buvote išmestas iš žaidimo prieš savo valią dėl žaidimo klaidos ar žaidimo serverio.

Bot: kompiuterio valdomas priešininkas, sutrumpinimas nuo „robot". Paprastai tai papildomas priešininkas šaudyklėse, tokiose kaip Quake III ar TimeSplitters 2.

Botmatch: žaidimas, kuriame dauguma oponentų yra kompiuterio valdomi botai.

BRB (Be Right Back): žaidėjas trumpam pasitraukė nuo žaidimo.

Camp: paprastai reiškia žaidėjo veiksmus, o ne vietą. Dažnai naudojamas šaudyklėse kaip SOCOM: US Navy SEALs. Tie, kurie yra „stovykloje" (camping), lieka vietoje laukdami, kada priešai juos puls. Dažniausiai toks dalykas nemėgiamas, nes žaidimas tampa gan nykus, nors kai kuriuose žaidimuose snaiperiams atleidžiama, „stovyklavimas" pateisinamas.

Clan: įprasta žaidėjų grupė, suformavusi komandą ir žaidžianti toje pačioje komandoje tam tikrame žaidime ar žaidimuose. Dažnai žaidėjai priklauso keliems klanams skirtinguose žaidimuose, rečiau tame pačiame žaidime. Kartais žaidėjai užsirašo savo klano vardą kvadratiniuose skliausteliuose prieš niką (pavyzdžiui, „žaidėjas 1" taptų „[klanas] žaidėjas 1"). Prisijungti ar pradėti klaną priklauso visiškai nuo jūsų. Konkrečios naudos žaidimui tai nesuteiks, tačiau, ko gero, padės įgyti įgūdžių kartu praktikuojantis.

CTF (Capture The Flag): žaidimo tipas, kuriame žaidėjų komandos kovoja viena prieš kitą, o jų tikslas — rasti priešininko vėliavą, paimti ją ir parnešti į savo bazę, už tai gaunant taškų. Paprastai CTF režimai yra šaudyklėse, kaip SOCOM, tačiau kartais pasirodo ir kitokio žanro žaidimuose, pavyzdžiui, Tony Hawk's Pro Skater 4.

Deathmatch: žaidimo tipas, kuriame kiekvienas žaidėjas bando nukauti kitą kiek įmanoma daugiau kartų. Taškai (arba „fragai") skaičiuojami už nukautus oponentus. Tradiciniame deathmatch'e nėra jokių komandų ir visi žaidžia prieš visus, tačiau būna ir team deathmatch turnyrų, kur dvi ar daugiau komandų kaunasi viena prieš kitą.

Frag: reiškia nužudymą šaudyklėje, tačiau paprastai naudojamas ir kaip taškas (kiek fragų turi?). Fragged — būti nukautam.

Ghosts: žaidėjai, kenčiantys nuo „lago" (žr. žemiau), matosi kaip figūros, pasirodančios ekrane akimirkai, tada dingstančios. Taip gali atsitikti bet kuriame žaidime ir priklauso nuo tinklo informacijos vėlavimo. Laimei, taip atsitinka gan retai. Taip pat šaudyklių žaidimuose, kaip SOCOM, žaidėjai, prisijungę raundo viduryje, yra vadinami vaiduokliais, nes prisijungti prie komandos jie galės tik kitame raunde.

Glitch: žaidėjui matomos žaidimo klaidos ar trūkinėjimai, kurie ne visada sukelia problemų.

Host: žaidėjas, sukūręs tam tikrą tinklo žaidimo sesiją. Jis pasirenka žemėlapius ir žaidimo kriterijus (gyvybių, žaidėjų skaičių ir panašiai) ir netgi gali nustatyti slaptažodžius, kad galėtų prisijungti tik tam tikri žaidėjai. Šeimininkas (host) gali ir išmesti žaidėjus iš žaidimo sesijos, kurie trukdo, žudo savo komandos narius, stabdo žaidimą ar kitaip nervina šeimininką ir kitus žaidėjus.

IMHO(In My Humble Opinion): standartinė frazė rašant žinutes, paprastai pridedama prie savo nuomonės pateikimo.

King of the Hill: žaidimo tipas, kur vienas žaidėjas ar komanda turi užgrobti, o tada apginti specifinį tašką tam tikrą laiko tarpą ar kol pasieks konkrečią taškų sumą.

Lag: žaidimo gaunamos informacijos vėlavimas iš serverio, kuris pasireiškia kaip garso ar vaizdo pauzė ar trūkčiojimas. Kartais jis kyla dėl susijungimo problemų iš kurio nors žaidėjo arba per didelio skaičiaus žaidėjų serveryje. Vėlavimas paprastai yra laikinas.

LOL (Laugh Out Loud): standartinis sutrumpinimas, reiškiantis, kad akstesnė pasakyta mintis ar padarytas kažkieno veiksmas yra baisiai juokingas. Dar žiūrėkite ROFL.

Newbie: naudojamas kalbant apie naują žaidėją, kai aišku, kad jis dar nėra rimčiau pažaidęs ir susipažinęs su žaidimu.

Nickname: pravardė, kurią suteikiate savo online veikėjui. Žaidėjai dažniausiai naudoja tą patį niką skirtinguose žaidimuose, kad juos galėtų atpažinti draugai. Nenaudokite žodžių, kurie galėtų būti įžeidžiantys ir niekada nenaudokite savo tikrojo vardo.

Ping: skaičiai, parodantys greitį, kuriuo jūsų PlayStation 2 gali gauti informaciją iš serverio. Tai veikia tarsi radaras, nes pingas siunčiamas į serverį ir pagal tai, kada rezultatas grįžta, apskaičiuojami taškai. Kuo žemesnis taškas, tuo tolygiau eis žaidimas ir patirsite mažiau lag'ų.

PK (Player Killer): dažnai naudojamas žaidimuose, kurių tikslas NĖRA žudyti kitus žaidėjus. Taip apibūdinami žaidėjai, aktyviai bandantys nukauti kitus žaidėjus.

ROFL (Roll On the Floor Laughing): naudojamas žinutėse, kai kas nors IŠTIES juokingo ką nors pasako ar padaro.

Spawn: atsirasti žaidime. Pirmą kartą prisijungę prie žaidimo jame „gimsite" (spawn) arba kai koks nors daiktas atsiranda žaidime. Taip pat reiškia „gimimo tašką", kur atsiranda žaidėjai, monstrai ir daiktai.

Team Killer: žaidėjas, pastoviai nukaunantis savo komandos narius. Vienas ar du kartai gali būti atsitiktiniai, tačiau jei taip daroma dažniau, kiti žaidėjai manys, kad tai tyčia. Žaidėjai, darantys tai specialiai, yra išmetami iš serverių.

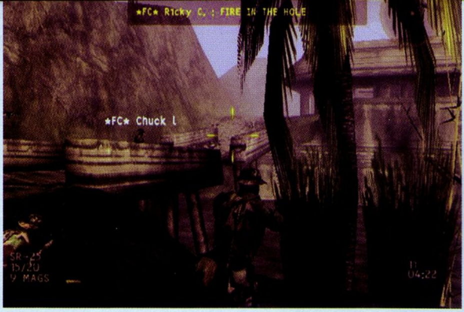
Team: komanda ar pusė, už kurią žaidžiate komandiniame žaidime.

Thx: raššant žžinutes sutrumpinimas nuo „Thanks".

PS2 TINKLO ŽAIDIMAI

TINKLO ŽAIDIMAI IR VAIKAI

Visiškai natūralu rūpintis, kad vaikai nekontroliuojami žaidžia tinklo žaidimus, nes kitaip nei standartiniuose *PlayStation 2* žaidimuose, online jie bendraus su tikrais žmonėmis, o ne kompiuterio valdomais priešininkais. Galvodami apie tai, pateikiame keletą faktų apie žaidimą *PlayStation 2* tinkle ir kelis apdairumo būdus, kurie galėtų visai šeimai padėti tiesiog smagiai leisti laiką žaidžiant tinkle.



ŽAIDIMŲ APLINKA

Skirtingai nei naudojant asmeninį kompiuterį, *PlayStation 2* žaidimas tinkle per tinklo adapterį reiškia, kad jūs atsiduriate „aptvertame sode". Kitaip tariant, žaisdami PS2 tinkle negalite prieiti prie viso interneto, o žaidžiant su AK užtenka spustelėti tik vieną interneto naršyklės mygtuką. *PlayStation 2* tinklas leidžia tik žaisti žaidimus ir sužinoti naujienas apie juos, nieko daugiau, tai reiškia, kad nėra jokių šansų vaikams išvysti nepageidaujamos medžiagos, gausiai paplitusios internete.

ŽAISKITE ANONIMIŠKAI

Žaidžiant daugumą *PS2* tinklo žaidimų, vienintelė reikalinga asmeninė informacija dažniausiai būna jūsų pravardė, arba nikas, kuris bus rodomas šalia žaidimo rezultato. Šis nikas gali būti pasirenkamas laisvai ir priklauso tik nuo žaidimo rėmų, pavyzdžiui, gali būti apribotas simbolių varde skaičius. Patartina žaidžiant nenaudoti savo tikrųjų vardų, o susigalvoti kokį įdomesnį niką.

ČIA VISI SUSIRINKO ŽAISTI ŽAIDIMUS

Absoliuti dauguma *PS2* tinklo žaidėjų čia yra tik dėl vienos priežasties — žaisti žaidimus ir kovoti vieni su kitais. Tėvams beveik nebereikia rūpintis, kad bus nukrypstama neteisinga linkme, nors galite pasinaudoti keliais apdairumo patarimais, sumažinsiančiais potencialią riziką.

APDAIRUMAS

Jei esate įpratę sekti, kokius žaidimus žaidžia vaikai, tai, kas parašyta toliau, tikrai nebus naujiena. *PlayStation 2* tinklo žaidimai turi tokį patį skirstymą pagal turinį ir amžių, kaip ir paprasti *PS2* žaidimai, tad nuspręsti, koks žaidimas tinkamas vaikams, padės tos pačios rekomendacijos.

Stebėkite ar išjunkite USB headset'a. Specialios ausinės su mikrofonu naudojamos *SOCOM: Navy SEALs* ir keliuose būsimuose žaidimuose leidžia kalbėtis žaidėjams vienam su kitu, aptarti taktinius veiksmus, strategiją ir panašiai. Naudojant headsetą reikia spausti vieną iš mygtukų ir kalbėtis. Be to, kiti žaidėjai gali kalbėti „atviru kanalu". Žinoma, dauguma pokalbių suksis apie patį žaidimą, tačiau iš tiesų pokalbio turinio čia jau niekas negali kontroliuoti. Jei esate susirūpinę dėl to, ką gali išgirsti (ar pasakyti :)) vaikai, galima tiesiog nenaudoti headset'o (primename, jį reikia įsigyti atskirai). Žaidimo tai visiškai nepaveiks. Kitas būdas yra paklausyti, kaip vyksta pokalbiai, kad įsitikintumėte, ar jų turinys tinkamas. Niekas negirdės, ką jūs kalbate, kol nepaspausite reikiamo mygtuko.

Stebėkite „čatus" ir mokykite vaikus. Daugumoje tinklo žaidimų žaidėjai gali susirašinėti žinutėmis, kitaip tariant, „čatinti" naudodami virtualią klaviatūrą (tikra *PS2* klaviatūra egzistuoja, tačiau ji kol kas nepopuliari). Nors žinučių greitis ribotas ir čatai paprastai trumpi (žaidėjai baisiai nekantrūs tipai :)), yra galimybė, kad bus keičiamasi asmenine informacija ar gaunamos nepageidautino turinio žinutės. Galima stebėti vaikų pokalbius šiuose čatuose ir paaiškinti jiems, kad tokiu būdu negalima pateikti jokios asmeninės informacijos.

Tikrinkite amžiaus reitingą ant žaidimų. Visi *PlayStation 2* tinklo ar kiti žaidimai turi amžiaus reitingą, pateiktą ant dėžutės. Taip pat yra ir papildomi simboliai, pranešantys apie galimas žaidime pasirodysiančias vaikams netinkamas temas (rasizmas, narkotikai, seksas ir kitos). Pagal tai galite spręsti, ar žaidimo turinys yra tinkamas vaikui, ir kartu priimti sprendimą (žinoma, lemiamas turi būti tėvų balsas).

Pabandykite žaisti tinkle patys! Geriausias, lengviausias ir smagiausias būdas pažiūrėti, ar tinklo žaidimas tinka jūsų vaikams, yra patiems jį pažaisti! Pasivažinėkite *Midnight Club II* ir pamatysite, ko ten visi laksto kaip išprotėję. Nukaukite kelis teroristus *SOCOM: US Navy SEALs* misijose ir pažiūrėkite, kiek tinkama yra rimta ir įtempta šio žaidimo atmosfera. Kiek pažaidę tinklo žaidimus tikrai geriau suprasite, dėl ko reikėtų ir dėl ko nereikėtų rūpintis galvojant apie vaikus, žaidžiančius tinklo žaidimus.

ATSKLEISTOS PSP SPECIFIKACIJOS

Neseniai *Sony* žengė dar vieną svarbų žingsnį *PSP* kelyje ir pristatė šio „XXI amžiaus *walkman'o*" specifikacijas. Nintendo ir kitų mažesnių *handheld'us* gaminančių konkurentų darbuotojai jau gali pradėti lankyti kvalifikacijos keitimo kursus...

Iki šiol buvę ganėtinai tylūs, savo galia ir didžiulį pasitikėjimą nauju produktu *Sony* atskleidė konferencijoje *PlayStation Meeting 2003*. Nieko nelaukdami pristatome jums šios ateities nešiojamosios konsolės technines specifikacijas (skaičiukai šalia).

PSP susidės iš dviejų mikroprocesorių, pažangaus garso variklio, 3D grafikos variklio, 11,4 cm (4,5 colio) istrižainės 16:9 formato LCD ekrano, įvairių jungčių galimybių ir kitų detalių. Stipru? Palaukite, lendame giliau.

Procesoriai. *PSP* važiuos ant dviejų 32 bitų MIPS R4000 procesorių, kuriuos SCE prezidentas Kenas Kutaragis apibūdino kaip 10 kartų greitesnius, nei dabartiniai *PlayStation* CPU ir turinčius tiek pat galios, kaip dabartiniai *PlayStation 2* CPU. Vienas iš procesorių veiks kaip centrinis procesorius, o kitas procesorius, turintis 2 MB atminties, bus naudojamas dirbti su *media* formomis, tokiomis kaip filmai ir muzika. Nors pagrindinė PSP atmintis bus 8 MB, Kutaragis pakomentavo, kad tai tikrai didelis kiekis nešiojamajai konsolei. Visi *PSP* komponentai kuriami taip, kad naudotų kuo mažiau energijos, pavyzdžiui, procesoriai naudoja tik 1,2 Vato.

Grafika. GPU (grafinis procesorius) veiks kaip 3D kūrimo ir paviršių piešimo variklis. Įvairias 3D kūrimo galimybes palaiko techninė įranga, taip turėtų sumažėti užkrovimo laikas. GPU turės 2 MB vaizdo atminties ir 5,3 gigabitų per sekundę greičio perdavimo magistralę. Teoriškai *PSP* turėtų sugebėti apdoroti iki 33 milijonų poligonų per sekundę.

Garsas. *PSP* turės 3D garsą ir 7.1 kanalo sistemą, pritaikančią naudoti skaitmeninį signalų procesorių VME (*Virtual Mobile Engine*). VME yra *Sony* sukurta technologija, naudojama nešiojamuosiuose minidiskų ir MP3 grotuvuose. Ji leidžia kurti garsus naudojant mažiau energijos. Ypatinga VME savybė ta, kad ją kada reikia galima atnaujinti — įdiegti naujus instrukcijų kodus. PSP VME leis groti MP3, AAC, ATRAC3 formato muzikos laikmenas.

Valdymas. *PSP* valdymo mygtukai bus panašūs į *PlayStation* valdymo pultelį. Bus apskritimas, kryžiukas, trikampis, kvadratas, R1, L1, *start* ir *select* mygtukai, rodyklės ir analoginė rankenėlė.

Kitos savybės. Kaip ir pranešta anksčiau, *PSP* naudos specialius 60 mm pločio optinius diskus, vadinamus UMD (*universal media disc*), kuriuose galima saugoti ki 1,8 GB duomenų. PSP taip pat palaikys MPEG 4 vaizdo kodavimo formatą, pasižymintį aukšta suspaudimo galimybe. Taip į vieną UMD diską tilps iki 2 valandų DVD kokybės vaizdo medžiagos. Diskų apsaugai PSP naudos pažangią kodavimo sistemą. PSP turės ir nemažai sujungimo galimybių: naudos belaidžio LAN, IrDA (infraraudonųjų spindulių), USB 2.0 jungtis.

PSP SPECIFIKACIJOS

Šerdinis CPU
MIPS R4000 32 bitų
128 bitų magistralė
333 MHz (1.2V)
8 MB eDRAM pagrindinės atminties
2,6 Gb/s magistralės plotis
Išplėstos 3D grafikos instrukcijos

***Media* variklis:**
MIPS R4000 *32-bit core*
128-bit bus
333 MHz (1.2V)
2 MB eDRAM papildomos atminties

Grafinis procesorius
166 MHz (1.2V)
256 bitų magistralė
2 MB eDRAM (VRAM)
5,3 Gb/s magistralės plotis
664 milijonų taškų per sekundę užpildymo dažnis
3D kreivių paviršius ir 3D poligonų variklis
Įvairių atkūrimo technologijų, tarp jų — naujos NURBS, palaikymas
24 bitų spalvų gylis (RGBA)

Garsas
VME (*Virtual Mobile Engine*)
Konfigūruojamos instrukcijos
166 MHz (1.2 V)
128 bitų magistralė
5 giga operacijos per sekundę
CODEC galimybės
3D garsas, 7.1 kanalai
Sintezatorius, efektų gamintojas ir kitos galimybės
ATRAC3, AAC, MP3 laikmenų atkūrimas

Media
UMD (*Universal Media Disc*)
60mm diametro diskas
1,8 GB talpa (dviejų sluoksnių diskas)
11 MB/s perdavimo greitis
AES kriptografinė sistema
Unikalus disko identifikacijos numeris
Apsauga nuo kratymo
Regioninė kodų sistema
Galimybė užrakinti nenorimą medžiagą

Kitos specifikacijos
16:9 formato TFT LCD ekranas (480x272 takai)
MPEG4 AVC dekoderis
Belaidis LAN (802.11)
IrDA (infraraudonoji jungtis)
USB 2.0
Atminties kortelė
AV įėjimas/išėjimas
Ausinių išėjimas
Ličio-jono baterija
Išplėtimo jungtis

EYE TOY
PASIKEITĘS ŽAIDIMŲ VEIDAS

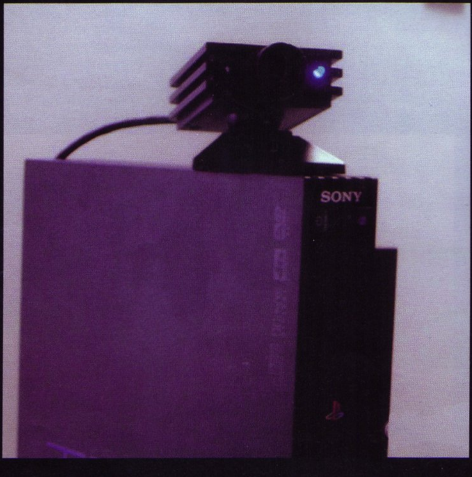
Šiais spartaus vystymosi laikais nustebinti vartotojus originaliais produktais labai sunku. *Sony*, be abejo, yra viena iš tų kompanijų, sugebančių nuolat išrasti ir pateikti gerbėjams šį tą naujo. Paprastai tai būna gan nuspėjami technologijų patobulinimai, kelių idėjų apjungimas į vieną, patogesnio valdymo ar pigesni įtaisai ir panašūs sausoki dalykai. Tačiau šiemet *Sony* išties nustebino visus (turbūt ir patys save :)). Nemanau, kad kas galėjo įsivaizduoti, jog toks dalykėlis kaip *Eye Toy* yra įmanomas ir reikalingas. O kad šis daikčiukas susilauks tokios milžiniškos sėkmės ir tik pasirodęs išves iš proto beveik visą Europą, net patys kūrėjai negalėjo susapnuoti. Dabar ir mes įšokame į šį sūkurį ir pristatome jums *Eye Toy*.

Eye Toy. Kas gi tai? Sprendžiant iš pavadinimo — kažkas susiję su akimis ir su žaisliuku. Viskas išties paprasčiau, nei galėtų atrodyti. *Eye Toy* — tai skaitmeninė kamera, prie PS2 prijungiama USB jungtimi ir naudojama žaidimams. Iš pirmo žvilgsnio tai paprasčiausia skaitmeninė kamerytė, jau seniai naudojama AK pasaulyje, tačiau ji turi ir šį tą labai originalaus. *Eye Toy* įmontuota judesio sekimo technologija, leidžianti perkelti žaidėją į TV ekranus. Taip taip, kamera filmuoja ir atpažįsta žaidėjo judesius ir akimirksniu atvaizduoja juos ekrane. Dar daugiau, ji sugeba „suplakti" žaidėjo vaizdą su specialiai *Eye Toy* sukurtų žaidimų programa ir taip leisti žaidėjui savo judesiais valdyti žaidimą. Ir viskas. Na, ne visai viskas, apie detales leiskime pakalbėti *Eye Toy* prodiuseriui Ronui Festejo.

Kaip kilo tokio projekto idėja?
Eye Toy gyvenimas prasidėjo SCEA tyrimų padalinyje Kalifornijoje, JAV, kur dr. Ričardas Marksas dirbo su keletu demo žaidimų, leidusių saveikauti su *PlayStation 2* žaidimo veikėjais naudojant standartinę USB kamerą. Tuometinis padalinio vadovas Filas Harisonas labai susidomėjo šia galimybe ir perėjęs į SCEE (Europos padalinį) pasikvietė Marksą ir pasiūlė sukurti komercinį produktą pagal šią idėją.
Kokios tematikos yra ar turėtų būti *Eye Toy* žaidimai?
Sukūrėme ir toliau dirbame prie mini žaidimų rinkinių, kurie yra paprasti, smagūs, arkadiniai ir kupini užkrečiamo veiksmo. Mes stengiamės, kad jie būtu kuo smagesni žaisti ir žiūrėti, kaip žaidžia draugai.
Kokie yra *Eye Toy* privalumai ir trūkumai kalbant apie žaidimų dizainą?
Yra nemažai žmonių, kuriems nepatinka galybė mygtukų ir jų kombinacijų ant valdymo pultelio. Naudodami kamerą žaidėjai turi tik judėti aplink, mojuoti rankomis ir naudoti kitus kūno judesius, kad saveikautų su ekrane esančiais daiktais. Visi žino, kaip pakelti rankas ar jomis pamojuoti. Labai lengva atkartoti žaidžiančius žmones, tad netgi jūsų senelė sugebės prisijungti ir žaisti kartu su jumis. Palyginus su „spauskite aukštyn, aukštyn, žemyn, X, O, X, O" ant pultelio, tai daug lengviau ir natūraliau.
Ar tikitės su *Eye Toy* pritraukti naujų žaidėjų? Ar pasakytumėte, kad Eye Toy gali patikti visiems?
Tikrai manau, kad *Eye Toy* patiks naujiems žaidėjams. *Eye Toy* yra universalus dalykėlis, galintis sužavėti visus. Tikiuosi, kad žmonės, paprastai nepritariantys žaidimams, pamatys, kokia artima yra ši technologija ir panorės patys tai išbandyti. Galbūt žmonės, kuriems nepatinka galybė mygtukų, susižavės galimybe iškviesti savo draugus į vienodą žaidimo lauką.

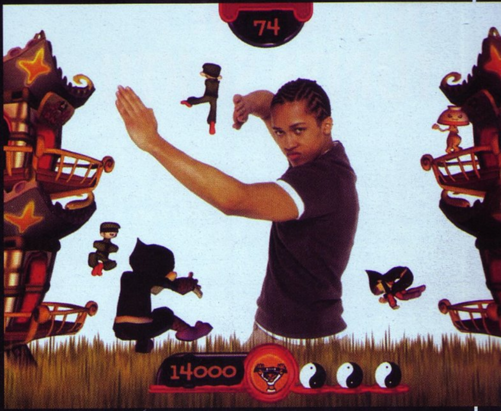
Kaip vystysis *EyeToy* žaidimai ateityje?
Manau, kadangi turime kameras, kiti kūrėjai taip pat pradės gaminti *Eye Toy* žaidimus. Turbūt išvysime mišinį visiškai naujų originalių idėjų bei kameros panaudojimą labiau tradiciniuose žaidimų žanruose. Pavyzdžiui, būtų smagu žaidžiant online matyti priešininko veidą ir stebėti, kaip jis pasikeičia jį nugalėjus žaidime.
Ar norėtumėte, kad kiti kūrėjai kurtų žaidimus *EyeToy*?
Be abejo. Tai vienintelis būdas, leisiantis *Eye Toy* tapti sėkmingu. Manau, labai daug žaidėjų skeptiškai žiūri į naują išorinį įrenginį tiesiog dėl to, kad nemano, jog jis bus palaikomas ateityje. Jau yra keletas pavyzdžių, kaip kiti kūrėjai žada panaudoti *Eye Toy* ir, manau, ateityje jų daugės.
Kokie buvo didžiausi techniniai sunkumai kuriant *Eye Toy*?
Didžiausiu iššūkiu mums tapo apšvietimas. Negalima nuspėti, koks apšvietimas bus žmonių kambariuose ir tai susiaurina galimų žaidimų ribas. Smarkiai tyrinėjame šią problemą ir bandysime sugalvoti, kaip ją išspręsti ir kurti įvairesnius žaidimus.

Taigi *Eye Toy* jau čia, ir nors kol kas turime tik kelias jo išnaudojimo galimybes (apie žaidimus — visai netrukus), šio daikčiuko potencialas tikrai didelis. Tik pagalvokite, *Eye Toy* gali būti panaudotas video konferencijoms, pirmojo asmens navigacijai, darbui su nuotraukomis, suplanuoti netgi virtualūs gyvūnai. Taip pat į *PS2* atmintį galima įrašyti video žinutes ir palikti kitiems pažiūrėti. O suderinus šią technologiją su *broadband*, atsiveria dar didesnė galimybių erdvė. Žodžiu, labai smagu.



EYETOY: PLAY

MOVE ON BABY!



Sony ruošdama *EyeToy* iškarto pasirūpino, kad turėtume ką veikti su šia miela kameryte. Kartu su *EyeToy* pateikiamame „Play" diske yra 12 žaidimų. Jungiame kamerą, *PS2*, TV ir žiūrime, kas ten (be mūsų, žinoma :)), ekrane.

1. (pateikimo tvarka bet kokia :))*Beat Freak*. Žaidimas panašus į *Dance Dance Revoliution*, nes tai šokių žaidimas, tik čia naudojate savo rankas. Ekrane matote mažus iš centro besisukančius diskus kampuose įtaisytų garsiakalbių link, ir kai jie pataiko į garsiakalbį, jūs taip pat turite jį paliesti. Kuo arčiau centro yra diskas, kai jį paliečiate, tuo daugiau taškų gaunate.
2. *Wishi Washi*. Langų plovimo pratimai :). Taip taip, kuo daugiau langų nuvalysite su abiejomis rankomis, kol pasibaigs laikas, tuo daugiau taškų gausite. Ir tiek.
3. *Soccer Craze*. Smagus mažutis žaidimas. Galite naudoti rankas, tačiau iš tiesų reiktų naudoti galvą. Tikslas yra nuvaryti kamuolį link pastatų, stovinčių iš šonų. Jei pasiseka, gaunate antrą kamuolį papildomiems taškams. Šią užduotį atlikti trukdo skustagalviai vyrai, kurie atsiradę bando pradurti kamuolius. Taip pat negalite taikyti į gerus vyrukus.
4. *Boxing Chump*. Paprastas bokso žaidimas. Smūgiuojate aukštai arba žemai. Viskas tiesmukiška ir paprasta.
5. *Kung Foo*. Nesudėtingas, bet baisiai smagus karatė žaidimas. Kvaili maži veikėjai šokinėja iš visų pusių ir jums reikia juos išdaužyti šalin. Tai išties intensyvi rankų mankšta su galinga humoro doze :).
6. *UFO Juggler*. Reikia paleidinėti skraidančias lėkštes ir gauti už tai taškus. Nieko ypač smagaus, greičiau jau išblaško dėmesį.
7. *Slap Stream*. Mielas arkadinis žaidimukas. Turite kuo greičiau trankyti grubias mažas pelytes, kurios demonstruoja jums savo sėdynes ir, atsiprašant, perdžia :) Kuo greičiau atakuojate, tuo daugiau taškų uždirbate. Tik nepataikykite į mažus mielus baltus zuikučius, kitaip greitai pralošite.
8. *Plate Spinner*. Va čia tai geras dalykėlis. Kaip kokiame cirke turite sukti iki keturių lėkščių. Sukate jas ir sukate ir už tai gaunate taškus :). Jei sukate gerai, galite laikyti specialų ritmą, už kurį gausite papildomų taškų. Taip pat žaidime iš kažkur atsiranda beždžionės...
9. *Disco Stars*. Dar vienas šokių žaidimas, primenantis seną *Para Para Paradise*. Čia turite kelias skirtingas dainas, kurias pasirenkate ir šokate. Turite sekti vadovą ir pataikyti į ritmo taškus. Yeah baby!
10. **Ghost Elimination**. Atsiduriate tiesiai kraupiose kapinėse. Sugriebkite kiek įmanoma daugiau vaiduoklių ir suspauskite ar užkutenkite juos. Papildomiems taškams sugaudykite ir pulkus šikšnosparnių.
11. *Mirror Time*. Buvote kada juokingų veidrodžių kambariuose? Čia kažkas panašaus, nes žaidimas veikia pagal simetrijos ir apvertimo idėjas. Turite daužyti žalias ikonas ir išvengti raudonų, o ekranas skaidosi ir apsivertinėja, bandydamas jus apgauti. žaidimas vienu metu gudrus ir paprastas.
12. *Rocket Rumble*. Galvosūkių su fejerverkais žaidimas, primenantis *Fantavision*. Labai gražus ir smagus, leidžiantis sudaryti įvairius kombo. Galėtų būti kiek gilesnis, bet vis tiek geras daikčiukas.

Eye Toy Play žaidimai yra tiesiog smagi arkada ir karnavalas. Žaidimų idėjos labai paprastos, akimirksniu pagaunamos ir baisiai smagios. Viskas pateikta išties gražiai ir su humoru. Šie žaidimai visiškai paviršutiniški. Kaip ir žadėjo *Sony*, juos gali žaisti ir ketverių metų vaikiukas, ir 104-ių senutė :).

EyeToy tikslas aiškus — tai yra geriausias žaidimų įtaisas vakarėliui. Jei atsinešite jį į vakarėlį, kuriame žaidžiami *PlayStation 2* žaidimai — be abejonės, tapsite vakarėlio žvaigžde, siela ar vinimi :). Kiekvienas pamatęs šį dalyką akimirksniu nori jį išbandyti. Pradžioje, be abejo, dauguma sakys: „Oi, tai visiškai kvaila", tačiau po kelių minučių jau išsišiepę skeryčiosis rankomis priešais TV ekraną :). Tam negalima atsispirti.

EYETOY: GROOVE
TURITE ŠOKTI!

Sony skuba nepalikti *EyeToy* žaidėjų tik su vienu mažu žaidimų rinkiniu ir jau spėjo sukurti dar vieną, šį kartą pilną žaidimą *Groove*.

EyeToy: Groove žaidimas paima vieną iš *Play* žaidimukų *Boogie Down* ir išplečia jį į vieną didelį šokių žaidimą. Iš pirmo žvilgsnio jis panašus į minėtąjį *Boogie* — populiarioji *Dancing Stage* idėja perkelta į TV ekraną. Vietoje to, kad atitaikytumėte savo šokių judesius ant šokių kilimo, *EyeToy: Groove* turite tam reikalui naudoti rankas ir nurodyti teisingą vietą ekrane teisingu metu. Kaip ir *Dancing Stage*, kuo daugiau pataikysite laiku, tuo daugiau taškų uždirbsite.

Kaip ir Konami serija, *Sony* pasistengė nepagailėti populiarių licencijuotų dainų. *Groove* rasite iš viso 25 dainas, tarp kurių įsimaišiusios ir klasikinės melodijos, pavyzdžiui, *Let's Groove* iš *Earth Wind and Fire* (nežinote tokios grupės? paklauskite tėvelių :)). Iš šiuolaikinių hitų rasite *Five* dainelę *Keep On Moving*, iki skausmo radijose nubrūžintas *Cheeky Girls* daineles ir kitokius pop hitukus.

Nors *Groove* iš esmės yra toks pat, kaip *Boogie Dawn*, *Sony* sugalvojo ne vieną smagų naują papildymą, kad pateisintų žaidimą kaip atskirą produktą. Iš pradžių visas 25 dainas galima pasirinkti iš karto, nereikia nieko varginamai atrakinėti. Yra ir penki sudėtingumo lygiai. Taip pat praplėsti ir jūsų judesių reikalavimai. Nebeužtenka vien tik parodyti į tam tikrą vietą, kartais teks ir atlikti specialius rankų mostus vienu metu su judančia ikona. Taip žaidimas tampa labiau choreografiškas ir labiau primena tikrus šokius.

Nors nereikėtų išduoti, smagiausią žaidimo elementą išvysite kiek vėliau, atsitiktinai. Iš niekur nieko *Groove* staiga pradės rodyti įrašytą jūsų žaidimo gabaliuką, ir, patikėkite, toliau tęsti pradėtą veiksmą bus baisiai sunku dėl nepakeliamo juoko :). Taip pat žaidimas karts nuo karto reikalauja jūsų „papozuoti". Rezultatus galite įsivaizduoti patys :).

Groove siūlo ir galybę multiplayer galimybių. Turite keturis *Group Groove* režimus. *Battle Groove* yra paprastas taškais ir eiliškumu paremtas žaidimas su pasirinkta daina. *Battle Sync* yra dviejų žaidėjų šokių kova vienu metu, o *Team Sync* turite dirbti kartu ir atlikti kitas neįmanomai sudėtingas sekas. Pagrindinis *multiplayer* režimas yra *Tournament*. Čia keturi žaidėjai gali žaisti keturis mini žaidimus trijuose sudėtingumo lygiuose. *Copycat* tiesiog darote tai, kas jums liepama, Frenzy turite tris gyvybes ir jums reikia atitaikyti labai greitą ikonų seką nepataikant į kaukoles. *Perfection*, kaip ir sako pavadinimas, svarbiausia tikslumas: ikonas turite atitaikyti tiksliu laiku (tam irgi turite tris gyvybes). Taip taip pat reikia atitaikyti ikonas, tačiau žaidėjai priversti keistis kas kelias sekundes, pasirodžius jų nuotraukai.

Be žaidimų *Groove* siūlo ir įvairių kitų dalykėlių. Galite peržiūrėti 7 video klipus, stebėti šaunius vaizdo efektus nuėję į *Chill Out Room*, pasinaudoti Kalorijų skaitytuvu, patys sukurti savo šokių judesius, įrašyti geriausias nuotraukas į foto albumą ir įrašyti video žinutes (baisiai „valgančias" atmintį).

GROOVE DAINOS

Madonna — Music
Kool & the Gang — Jungle Boogie
The Superman Lovers — Starlight
Earth Wind and Fire — Lets Groove
Sister Sledge — We Are Family
Jamiroquai — Deeper Underground
Jamiroquai — Canned Heat
Las Ketchup — The Ketchup Song
Top Loader — Dancing in the Moonlight
Five — Keep On Moving
Sugarbabes — Overload
Junior Senior — Move Your Feet
Village People — YMCA
Apollo 440 — Hustlers Groove
The Jacksons — ABC
Mis—teeq — All I Want
Daniel Beddingfield — Gotta Get Through This
The Commodores — Machine Gun
Groove Armada — Superstylin
Living Joy — Don't Stop Moving
Cheeky Girls — Hooray Hooray it's a Cheeky Holiday
Puretones — Addicted to Bass
Liberty X — Jumpin
Elvis — Rubberneckin
Elvis — A Little Less Conversation
Fatboy Slim — Praise You

SONY KORPORACIJA SKELBIA NAUJĄ KOMPANIJOS STRATEGIJĄ

Sony korporacija 2006-aisiais, 60-ais kompanijos veiklos metais planuoja iš pagrindų reorganizuoti kompanijos struktūrą.

Viena iš reorganizacijos priežasčių yra noras supaprastinti kompanijos hierarchiją. Dabartinė struktūra suskaido *Sony* į maždaug 20 padalinių, veikiančių skirtingose srityse, tokiose kaip filmai, videožaidimai, finansinės paslaugos. Tiek daug išblaškytų padalinių sukelia daugybę organizacinių problemų.

Kita reorganizacijos priežastis yra ta, kad *Sony* siekia skirti daugiau dėmesio pramogų ir finansiniams sektoriams, o ne tik techninei įrangai, anksčiau buvusiai pagrindine *Sony* veiklos kryptimi.

Planuojama, kad *Sony* bus padalyta į tris atskiras grupes. Pirmoji kompanija dirbs su plataus vartojimo elektronika. Į šią grupę bus integruoti *Sony Electronics* ir kiti su technine įranga susiję padaliniai (tokie kaip puslaidininkių skyrius).

Antroji kompanija sutelks dėmesį į medija: muzika, filmus, programinę įrangą ir žaidimus. *Sony Music* ir *Sony Pictures* — vieni iš padalinių, kuriuos galvojama į ją įjungti.

Nepaisant to, kad *Sony Computer Entertainment* turėtų tapti plataus vartojimo elektronikos grupės dalimi, kol kas nežinoma, kokiai grupei atiteks žaidimų programinės įrangos padalinys.

Trečioji kompanija užsiims finansais. Šiuo metu *Sony* turi kelias finansų kompanijas, tokias kaip *Sony Life Insurance* ir *Sony Bank*; abi jos turėtų tapti šio padalinio dalimi.

Techninės įrangos, pramogų ir finansų kompanijas valdys holdingo kompanija, valdanti kiekvieno padalinio akcijas. Holdingo kompanija taip pat dirbs kuriant ir taikant pasaulinės veiklos strategiją.

Japonijos verslo žurnalai praneša, kad *Sony* tikisi, jog naujoji struktūra užtikrins efektyvesnį padalinių bendradarbiavimą, o tai lems pelno augimą. Savo viltis Sony taip pat sieja su naujos kartos plataus ryšio plitimu (ypač jo panaudojimu kuriant namų tinklus), tai jau kurį laiką buvo svarbiausias dalykas kompanijos augimo ateityje planuose.

BIUDŽETINĖ PStwo

Šaltiniai patvirtina kalbas apie biudžetinę *Sony* konsolę, kuri išeis po tam tikro laiko, nors jau sklando gandai apie *PS3* pasirodymą 2004 metų trečiajame ketvirtyje.

Sony Japonijoje užregistravo prekinį ženklą *PStwo*, sukeldama audringų spėliojimų, kad japonų elektronikos gigantė planuoja išleisti savo didžiosios konsolės biudžetinę versiją, taip kaip išleido *PSone* pačioje *PlayStation* gyvavimo pabaigoje. Tai nėra neįprasta techninės įrangos gamintojams. *Sega* taip pat anksčiau yra išleidusi *Master System 2* ir *Mega Drive 2* atitikmenis, biudžetinėmis kainomis gaminamas sumažinto dydžio konsoles, kad prailgintų platformos gyvavimo laiką, kai visi ištekliai buvo sutelkti naujos kartos techninės įrangos gamybai.

Sony Europe atstovas atsisakė komentuoti situaciją. Tačiau patikimi *Sony* šaltiniai patvirtino, kad tai iš tiesų vyksta, bet negalima tikėtis nieko pamatyti artimiausiu metu, net iki kitų metų pabaigos.

Žiūrint į *Sony* istoriją konsolių rinkoje, tai panašu į tiesą. *PlayStation* startavo per 1994-tų metų Kalėdas Japonijoje, o *PSone* nebuvo paleista iki 2000-tųjų vasaros, Europoje atitinkamai 1995-ųjų ir 2000-ųjų pabaigoje. *PS2* pasirodė Japonijoje 2000-ųjų kovo mėn., o Europoje tų pačių metų lapkričio mėn. Todėl 2005-tų metų pradžia labai tikėtina data biudžetinės techninės įrangos paleidimui.

Kalbant ta pačia tema, šis tas idomaus atskleista apie *Sony* naujos kartos techninę įrangą: *Sony Japan* mažina lėšas *PS2* populiarinimui Jungtinėse Valstijose, norėdama visus resursus skirti *PSP* ir ypatingai *PS3* vystymui. Pradėti kelti triukšmą dėl *PS3* planuojama kitų metų trečiajame ketvirtyje.

Kol plačiai tikima, kad 2004-tųjų trečiasis ketvirtis kompanijai bus darbo su *PSP* laikotarpiu, *Microsoft* tvirtina, jog jie pirmieji įžengs į rinką su savo naujaja konsole, tad Sony turi labiau pasistengti.

Ir nors *Sony* gali neturėti išbaigtos elementų lustų technologijos, sudarysiančios *PS3* branduolį, nėra priežasčių, dėl kurių ji negalėtų pateikti stulbinamų savo ketinimų techninių demonstracijų.

Jei iš tiesų Los Andželo parodą *Sony* naudoja *PS3* paskelbimui, tada *Microsoft* kompanijai daromas spaudimas atkeršyti, atskleidžiant savo naujoves.

PS2 KAINOS MAŽINIMAS, NAUJOS JAPONIJOS SPALVOS

Sony Computer Entertainment paskelbė mažinanti *PlayStation2* platformos kainą Japonijoje nuo 227 USD iki 180 USD. Jau antras *PS2* kainų mažinimas Japonijoje šiais metais įvyko lapkričio 13 d. Taip *Microsoft Xbox* konsolė tapo brangiausia.

„Mes viliamės, kad kainų sumažinimas žymiai padidins *PlayStation* ir joms skirtos programinės įrangos pardavimus, — sakė Nanako Kato iš *Sony Computer Entertainment Japan*. Tikimės didelės mūsų produktų paklausos metų pabaigos apsipirkimų laikotarpiu".

Sony taip pat žaidžia su *PS2* dėžės spalva. Nors nuo jos pirmojo leidimo *PlayStation 2* buvo juodos spalvos, bet *Sony* pareiškė, kad drauge su mažesnėmis kainomis, ji pakeis dėžės spalvą į pusiau permatomą juodą. Naujoji spalva minima kaip Vidurnakčio juodumo. *Sony* gamins tos pačios spalvos analoginį kontrolerį ir horizontalų stendą.

SCE taip pat pasakė, kad išleis ribotą dviejų PS2 kiekį, kurios bus skirtos būsimiems žaidimams: aukso spalvos konsolė bus išleista drauge su *Capcom Mobile Suit Gundam Z: AEUG vs. Titans*. Pakuotėje bus konsolė, du aukso spalvos analoginiai pulteliai, specialiai sukurtas horizontalus stendas, *Gundam Z* 8 MB atminties kortelė ir žaidimas. Pagal grafiką pakuotė turėtų išeiti gruodžio 4 d. ir Japonijoje kainuoti 319 USD.

Kitoje šventinėje pakuotėje, Japonijos parduotuvėse pasirodysiančioje gruodžio 4 d., bus balta *PlayStation2* konsolė ir *Gran Turismo 4: Prologue Edition*. Keramikos baltumo *PlayStation 2* platforma buvo demonstruojama *Sony* stendę praėjusių metų *Tokyo Game Show*. Papildomi periferiniai įrenginiai šiai specialaus leidimo *PS2*, tokie kaip horizontalus stendas ir atminties kortelė, bus parduodami atskirai.

PS2 KIETO DISKO DETALĖS

Sony Computer Entertainment America atskleidė jos 40 GB vidinio kieto disko PS2 konsolėms ypatybes. Kietajame diske bus iš anksto instaliuotas *Final Fantasy XI*, taip pat produktų demonstracinės versijos ir *PS2* žaidimai. (Žaidimą vaidmenimis *Square Enix* bus galima įsigyti tik su vidiniu kietuoju disku.) Kietajame diske taip pat bus specialiai *PS2* sukurtas media grotuvas. Grotuvas suteiks galimybę groti MP3 ir saugoti CD. Jame taip yra nuotraukų tvarkyklė ir diske saugomų žaidimų organizavimo programa. Kietasis diskas pasirodys kitų metų kovo mėn. ir kainuos šiek tiek mažiau nei 100 dolerių.

VA
PlayStation

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

DABAR DAR PIGIAU!
TIK BMS PARDUOTUVĖSE!

TIK 5,99 LT

BMS

KAUNAS
Savanorių pr. 66
Tel.: (37) 75 10 10
El. paštas: kaunas@bms.lt

BMS MEGAPOLIS,
Savanorių pr.301
Tel.: (37) 313101
El. paštas: megapolis@bms.lt

VILNIUS
Goštauto g. 11
Tel.: (5) 26 17 101
El. paštas: vilnius@bms.lt

KLAIPĖDA
Minijos g. 2
Tel.: (46) 38 33 33
El. paštas: klaipeda@bms.lt

SOULCALIBUR II

Kūrėjas: Namco | **Leidėjas:** Namco | **Data:** 2003-Rugsėjo-24 | **Žanras:** kautynės su ginklais

Dar vienas ilgai lauktas...

KAŽKADA, LABAI SENIAI, GYVAVO, O GAL TIESIOG MERDĖJO KONSOLĖ, DRAUGŲ IR APLINKINIŲ VADINTA DREAMCAST. JOS GYVENIMAS BUVO GANĖTINAI SUNKUS IR, JEI KALBĖSIM ATVIRAI, NUO PAT GIMIMO KONE KIEKVIENĄ DIENĄ ŠI VARGŠELĖ ŽIŪRĖJO MIRČIAI Į AKIS. KAIP TEN BEBŪTŲ, DREAMCAST GYVAVO PALYGINUS ILGAI, KADANGI NEMAŽAI GERŲ ŽMONIŲ LABAI STENGDAVOSI IR KURDAVO JAI INJEKCIJAS, KURIOS VIENU RANKOS MOSTU SUGEBĖDAVO IŠVARYTI PIKTĄJĄ, DALGĮ GALANDANČIĄ GILTINĘ. ŠIOS INJEKCIJOS BUVO ĮVAIRIŲ SPALVŲ IR SKONIŲ, ĮVAIRIŲ RŪŠIŲ IR PAVADINIMŲ. NIEKAM NE PASLAPTIS, KAD VIENA EFEKTYVIAUSIŲ INJEKCIJŲ BUVO VADINAMA SOUL CALIBUR. ŠI INJEKCIJA BUVO TOKIA GALINGA IR STIPRI, KAD NE TIK IŠBAIDĖ PIKTĄJĄ GILTINĘ, BET IR PADIKTAVO PASAULIUI SAVO SĄLYGAS. TAI BUVO PUIKUS PUIKAUS FIGHTING ŽAIDIMO PAVYZDYS. TAI BUVO ŽANRO PROTRŪKIS IR ATGIMIMAS. TAI BUVO ĮDĖJŲ ŠALTINIS, IŠ KURIO ŠVIEŽIŲ MINČIŲ SĖMĖSI NET SENIEJI DIEVAI...

Praėjo ketveri metai. Ir nuostabus bei ligi šiol šlovinamas žaidimas grįžta. Tiesa, pasaulis per tą laiką pasikeitė, ir dabar kova už geriausiojo titulą turėtų būti sunkesnė... Tačiau, kaip bebūtų keista (bent jau PS2 rinkoje), tik pasirodęs parduotuvių lentynose, žaidimas drąsiai ir be didesnių pastangų verčia savo konkurentus ant menčių. Artimiausias Soul Calibur II (toliau SC II) konkurentas Mortal Kombat: Deadly Alliance (visi žinom, į kur žiūrint buvo kuriami MK ginklai ir vieno žaidėjo Conquest režimas :-)) tiesiog nesugeba blokuoti aršios SC II smūgių krušos, ir dar net neprasidėjus kovai kelia baltą vėliavą bei droviai pasitraukia į šalį. O kaip su Tekken 4, sakysite jūs? O kaipgi kitaip, juk SC II ir Tekken yra broliai ir verti vienas kito kariai, be to, brolžudiškos kovos mūsų baltuose puslapiuose netoleruosim :-).

Meistru negimstama

Ketveri metai žaidimų pasaulyje yra ganėtinai ilgas laiko tarpas. Ypač jei toks laiko tarpas skiria dvi žaidimo dalis. Todėl faktas, kad visagalis laikas nesugebėjo pakeisti Soul Calibur pagrindų, byloja apie vieną neginčytina tiesą: tai buvo tobulas žaidimas.

Soul Calibur II, kaip ir jo pirmtakas, gali girtis turtingu žaidimo režimų pasirinkimu. Čia rasime ir tradicinius Arcade bei Practice, azartiškuosius Survival bei Time Atack ir patį geriausią vieno žaidėjo režimą Weapon Master. Weapon Master — tai režimas, atkeliavęs iš pirmosios SC dalies, į kurį žiūrėdami MK:DA kūrėjai sėmėsi įkvėpimo savo Conquest režimui. Keliaudamas iš pirmosios dalies, Weapon Master režimas patyrė tik keletą patobulinimų, tačiau iš esmės liko toks pat žavingas kaip ir prieš ketverius metus. Šiame režime žaidėjai keliauja per Soul Calibur istoriją, dalyvaudami labai specifiškose kautynėse. Kiekviename režimo žemėlapyje rasite keletą kovų. Kiekviena kova yra savotiška, kelianti žaidėjui tam tikrus reikalavimus. Režimo pavadinimas Ginklų Meistras byloja iš karto apie du dalykus, t. y. apie tai, kad įveikę šį režimą tapsite puikiais kovotojais bei įgysite naujų ginklų. Kaip? Ogi taip, kad pirmosios režimo misijos yra mokomosios, žaidėjui išaiškinamos judėjimo po areną subtilybės, horizotalių ir vertikalių atakų privalumai bei trūkumai, permetimų nauda, kaip meistriškai blokuoti priešininko smūgius bei atskleidžiama didžiausia žaibiškų kontratakų paslaptis. Vėliau sudėtingumo lygis ir žaidėjui keliami reikalavimai sunkėja, treniruotės virsta praktika, kurios metu žaidėjui sudaromos visos sąlygos kovos įgūdžiams šlifuoti.

Weapon Master režimas žavi ne tik puikia siužeto linija ar nuosekliai kylančiu sudėtingumo lygiu. Vienas iš svarbiausių režimo bruožų vis dėlto yra užduočių sistema. Matote, 9 atvejais iš 10 žaidimas neprašo mūsų tiesiog nugalėti vieną ar keletą priešininkų. Žaidimas kelia sąlygas, pradedant tokiomis paprastomis, kaip nugalėti priešininką naudojant tik horizontalias atakas arba nugalėti keletą priešininkų per tam tikrą laiko tarpą. Vėliau užduotys tampa sunkesnės, nugalėti priešininką, išmetant jį už ringo ribų, per tam tikrą laiko tarpą suduoti priešui 150 smūgių. Arba dar smagiau: jūsų personažui nei iš šio, nei iš to pastoviai mažėja gyvybė, o žaidimas paprašo nugalėti kelis priešus iš eilės. Pati smagiausia iš visų užduočių man pasirodė kova su degančia bomba, šiek tiek primenanti moksleivių žaidimą „šiukšlė“. Kovos pradžioje mūsų priešas turi degančią bombą, kurią sėkmingo smūgio atveju perduoda mums. Kovos esmė — suduoti priešininkui, kad bomba grįžtų pas jį, ir likusį laiko tarpą efektyviai vengti jo smūgių, kad sprogimo metu bomba būtų jo rankose. Smagumėlis!

Tačiau užduotys — tai dar ne viskas, kadangi Weapon Master režime labai dažnai būna modifikuotos ir pačios kovos Arenos. Ledinė Arena: kovojant joje iš pradžių tenka išmokti vaikščioti, o tik po to galvoti apie kovą. Lakiojo smėlio Arenose kovotojai pamažu grimzta į

smėlį, tad ilgėliau pastovėjus vienoje vietoje, faktiškai neįmanoma greitai judėti. Užminuotose Arenose pirmasis nukritęs ant žemės žūva, vėjuotose kovotojus pastoviai blaško galingi vėjo gūsiai. Na, visko ir neišvardinsi...

Weapon Master režimo naujiena, tai kovos požemiuose, kuomet jūs turėsite laimėti keletą kovų klajodami po labirintus. Kiekviename labirinte galioja savita tvarka ir įstatymai, tad ir jų įveikimo strategiją jums teks keisti.

Kaip jau supratote, visos šios kovos ir klajonės sukurtos ne šiaip sau, žaisdami Weapon Master režime, jūs ne tik kopsite kovos meistro karjeros laiptais, bet ir būsite apdovanojami naujais ginklais savo personažams arba grynu auksu. Nauji ginklai yra nuostabus dalykas, mat kiekvienas žaidime naudojamas ginklas turi savo charakteristiką ir vienaip ar kitaip daro įtaką jį laikančiam personažui. Rinkdamiesi ginklą pastebėsite mažas ikonas, kurios ir atskleis specialiąsias ginklo savybes. Tai gali būti horizontalių ar vertikalių atakų pastiprinimas, judėjimo ar kombinacijų atlikimo pagreitinimas, ginklas gali suteikti atsparumą kuriai nors priešų atakos rūšiai. Kai kurie ginklai yra neblokuojami, o tai ypač pravartu greitesniems ir silpnesniems personažams. Tiesa, nepamirškite, kad ginklai gali ne tik duoti, bet ir atimti, tad prieš kovą kruopščiai išanalizuokite visus už ir prieš.

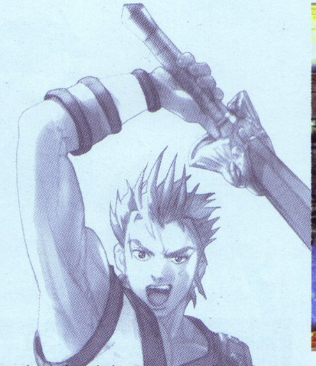
Kita apdovanojimų rūšis — grynas auksas, taip pat vertingas daiktas. Visi puikiai žinome, kad už auksą galima nusipirkti beveik viską, tad SC II kūrėjai specialiai tam reikalui atidarė parduotuvę. Parduotuvės lentynos tiesiog lūžta nuo prekių, daugiausiai tai yra ginklai, tačiau

galima įsigyti ir kitokių malonių smulkmenų, pavyzdžiui, papildomų kostiumų savo personažams. Taip, Namco padarė viską, kad kiekvieno mūsų širdyje pažadintų „kolektorių" :-). Čia kaip ir su Pokemonais: jūs privalote surinkti juos visus.

Tiesa, tik pradėjus žaisti Weapon Master, pastebėsite ir kitą įdomų dalyką: žaidime ims rastis nauji–seni režimai. Kitais žodžiais tariant, pamažu atrakinsite visus jau esamus žaidimo režimus, tik su prierašu extra. Šis prierašas reiškia nei daug, nei mažai: paprasčiausiai žaisdami extra režime, savo personažui galėsite duoti bet kuriuos ginklus iš jau atrakintų, o žaisdami tradiciniame režime galėsite naudotis tik tradiciniais ginklais. Kartais man atrodo, kad šie extra režimai buvo sukurti tik tam, kad praturtintų žaidimo „features" sąrašą, tačiau nevarykime Dievo į medį.

Nori kautis? Iš pradžių išmok vaikščioti!

Tik pradėję žaisti fighting žaidimus, žaidėjai dažniausiai stačia galva neria į Arcade režimą, ir spaudinėdami bet kaip ir bet ką siekia rezultatų. Soul Calibur II tokius žaidėjus sutinka labai svetingai, tad bet kaip sukinėdami vairalazdę ir spaudinėdami bet kokius mygtukus be didesnio vargo įveiksite Arcade režimą Easy o gal net ir Normal režimu. Be abejo, bet koks mygtukų spaudinėjimas ir lakstymas įvairiomis kryptimis ekrane atrodo pasakiškai gražiai, ir neptyrę žiūrovai manys, kad žaidimą valdo ne pradedantysis o tikras meistras. Reikalai keičiasi, kai tikras meistras pradeda dalyvauti žaidime... Bet koks mygtukų minkymas tampa beprasmiu jėgų švaistymu, o tokiu būdu suduoti smūgiai žalos padaro mažiau nei niekingas uodo įkandimas. Į areną įžengia strategija. Pradžiai įsidėmėkite vieną savybę: SC žaidime



yra tikras vaikščiojimas aštuoniomis kryptimis, o ne mums jau įprastas sidestep'as. Labai svarbu įsisavinti visas šios naujienos ypatybes. Kadangi SC II pasižymi nerealia kombo ir neblokuojamų smūgių gausa. Protingas bėgiojimas po areną gali išgelbėti žaidėją netgi tada, kai padėtis atrodo beveik beviltiška. Antra vertus, pernelyg ikyrūs bėgikai (mėgėjai sukti ratus ir vengti atviros kovos) gali būti labai lengvai nugesinti pačiais paprasčiausiais horizontaliais smūgiais, apimančiais labai didelį plotą apie smūgiuojantį. Trečia vertus, vertikalieji smūgiai yra daug greitesni ir laiku pastebėjus horizontalios atakos pradžią, vertikaliu smūgiu galima aplenkti priešininką ir skaudžiai jam įgelti. Ketvirta vertus, vertikalus smūgis visiškai neefektyvus tuo atveju, kai oponentas sumano žengti į šoną... Pagaunate minčių eigą? Žaidime viskas sukasi ratu: standartiniame fighting žaidime kiekvienas priešininko veiksmas gali būti blokuojamas arba jo paprasčiausiai galite išvengti, o Soul Calibur išplečia šią galimybę iki protui nesuvokiamų ribų. Kiekvienam priešininko veiksmui sukurti efektyvūs priešnuodžiai, neskaitant standartinių blokų ar žingsnelių į šoną. O ką, jei dar paminėčiau galimybę atlikti guard impact smūgius? Šie smūgiai labai primena bloką, tačiau blokavę smūgį mes dažniausiai sulaukiam jį sekančio smūgio, o panaudoję guard impact išmušam priešininką iš vėžių ir gaunam tą sėkmingai kontratakai reikalingą sekundės dalelę. Prie visų jau išvardintų dalykų pridėkime puikius permetimus, galimybę nukritus ristis žeme, atakas, panaudojant ringo sienas, pergales, išmetus priešininką už ringo ribų, galingąsias dvasios atakas... Ir pamatysime, kad norint pasiekti tikrai gerų rezultatų, reikia galvoti, o ne tik minkyti mygtukus. Ir tai dar ne viskas. Kaip jau minėjau, žaidime yra ir kombo smūgiai. Tačiau skirtingai nei daugelyje žaidimų, čia kombo smūgiai pagal savo paskirtį suskirstyti į kategorijas: aukšti, žemi, galingi, greiti, permetimai, horizontalūs, vertikalūs ir t. t. Visa tai — pradedant aštuonių krypčių judėjimu ir baigiant kombo smūgiais, labiau patyrusiam žaidėjui (o juk mes visi norime tokie būti) atveria neribotas galimybes kovos strategijai. Pradedant žaisti svarbiausiu žaidėjų ginklu tampa reakcija bei sugebėjimas laiku pastebėti ir išvengti horizontalios atakos ar žengti žingsnį į šoną, kai oponentas taikosi „užvažiuoti" iš viršaus, o laikui bėgant pastabumą keičia šaltas ir blaivus mąstymas. Teisingai išrikiavus ir talentingai apjungus eilę kombinacijų bei neblokuojamų smūgių, protingai pasirinkus ginklus ir išnaudojus visus kovos arenos ypatumus, kovą įmanoma laimėti greičiau nei per penkias sekundes. Nemeluoju. Patys pažaidę tuo įsitikinsite.

Iki dantų ginkluoti vyrai...

...ir žavios moterys

Personažų gausa. Tai dar viena stiprioji žaidimo pusė. Soul Calibur tikrai pasižymi personažų gausa ir įvairove. Tiesa, keletas originaliųjų personažų dingo, tačiau juos pakeitė puikūs nauji veikėjai. Žinoma, smalsiausia buvo laukti specialiai žaidimui Todd McFarllane sukurto monstro Necrid, tačiau kalbant atvirai, jis nepateisino bent jau mano lūkesčių, ir žvilgsnis norom nenorom nukrypdavo į dvi kone pačias puikiausias žaidimo gyventojas Taki ir Talim. Žaidime, be abejo, sutiksime ir ilgai lauktą bei garsiai reklamuotą Heihachi. Šis ūsuotas ir be galo piktas dėdė į Soul Calibur pasaulį atvyko iš Tekken serijos. Žavu, smagu, papildomas pliusas, lemsiantis ir Tekken fanų palankumą, o gal atvirkščiai? Vargšas Heihachi keliaudamas iš vieno žaidimo į kitą patyrė daug makiažinių ir nelabai esminių pakeitimų. Noriu pasakyti, kad jo išvaizda (skirtingai nei Necrido) puikiai priderinta prie SC II pasaulio, tačiau jis beginklis ir kovai nepasirengęs. Taip, jis irgi sugeba atlikti kombo smūgius ir kitus triukus, tačiau jie beviltiški. Senąjį, baisųjį Heihachi be vargo suvysto net mokyklinukių išvaizdos mergaitės, o ką jau bekalbėt apie tikrus asus Berseką ar Nightmare. Galų gale pažvelkite į senąjį Heihachi sparingų kolegą Yoshimitsu... Netgi tas turi kardą... Pikta! Labai pikta! Ir kas juokingiausia, ne dėl to, kad vienas mano mylimiausių personažų Heihachi atkeliavo į SC II, o dėl to, kad su juo neįmanoma žaisti. Jausmas beveik toks pats, kai po nosim guli mėgstamiausias saldainis, kurį gali paimti, kuriuo gali džiaugtis, bet tik pradėjus jį valgyti kūnu paleidžiama galinga elektros srovė. Valgyti gali, bet malonumas iš to nekoks :-(. Kalbant apie personažus, derėtų

paminėti, kad jų išbalansavimas nestandartiškas. Visi kovotojai pakankamai skirtingi ir savotiški, tačiau beveik kiekvienam jų yra priešnuodžiai ir nuskausminamos priemonės. Tiesą pasakius, iš pradžių atrodo, kad žaidime tėra keli dėmesio verti personažai, tačiau pradedant įvaldyti SC II kovos meną beveik visi personažai pasirodo itin galingi, artimi širdžiai ir mieli. Na, išskiriant gal tik Voldo, nes jis šiaip baisiai bjaurus, nežinia kaip, kam ir kodėl sukurtą Lizardman, išbalansuotą Necrid ir nuginkluotą Heihachį.

O metai bėgo...

Ir tai, kad prabėgę metai nežymiai paveikė grafinę žaidimo pusę, ko gero, liūdina. Na, ne, nesupraskite manęs klaidingai. Savo išvaizda SC II tyliai ramiai po velėna pakiša tą patį daug kartų minėtą MK:DA, tačiau kaip iš žaidimo, besiruošiančio diktuoti mūsų dienų madą, tikėjausi daugiau. Kalbant apie personažus bei jų išvaizdą, grafikai priekaištų gan mažai. Kovotojai bei jų judesiai puikiai animuoti, stipresni smūgiai palydimi puikių efektų. Vėjuotose lygiuose puikiai atrodo vėjo plaikstomi plaukai bei aprangos detalės. Žaidimas, kaip ir prieš ketverius metus, stebina savo specialiųjų efektų gausa bei įvairove, taip pat negalima nepaminėti ir puikiai sukurtų, tačiau ne visada prie personažo „prilimpančių" ginklų.

Kalbant apie personažų išvaizdą, jūs neišvengsite tokių pačių jausmų, kokius patyriau ir aš. Vieni personažai tiesiog džiugina akį ir tampa mylimi, o kiti atrodo bjaurūs, svetimi, ir viskas, ko norisi, tai tik gerai išvelėti jiems kailius. Tarpinio varianto žaidime nėra. Gal taip ir geriau, niekada nekyla abejonių — mušti ar nemušti.

Žaidimo arenos taip pat nuostabios, gilios, papuoštos pasakiško grožio galiniais fonais. Žaidimas nestokoja nei spalvų, nei detalizacijos, tačiau su interaktyvumu bėda. Žaidėjas faktiškai nesąveikauja su aplinka, ant nieko negalima nukristi, nieko neįmanoma sulaužyti. Taip taip, pasinaudodami siena, galime atlikti įspūdingus Wall Combo, tačiau visa tai tik vaizduotės vaisius, realiai žaidimo metu arena nekinta. Na, sakykit, ką norit, bet interaktyvumo stoka šiuolaikiniame žaidime yra didelis minusas, net MK:DA kūrėjai tą suprato ir į arenas prikrovė ledinių ar molinių statulų. Tai irgi ne pyragai, bet vis šiokia tokia įvairovė, pagyvinanti žaidimo procesą. Dar vienas nemalonus žaidimo aspektas — daugialypių lygių nebuvimas. Bent jau aš daugialypius lygius pirmą kartą sutikau MK3 žaidime. Ten keliuose lygiuose atlikus Upercut smūgį, žaidėjas buvo išmetamas į kitą areną. Tiesa, šios idėjos įgyvendinimas MK3 buvo gan primityvus, bet pagal tų laikų galimybes tai buvo fantastiškas triukas. Tekken 4 šią idėją plėtojo toliau, tad kodėl tai nevyksta SC II? Gal dėl taisyklės, kad kovos turi vykti griežtai apibrėžtuose ringuose? Nė velnio, visi puikiai žinome, kad taisyklės tam ir kuriamos, kad anksčiau ar vėliau jas apeitume. Soul Calibur II kūrėjai pasirinko „vėliau", na, ką padarysi... Kaip nors išgyvensim :-). Daugiau ypatingų priekaištų žaidimo grafikai ar geimplėjui rasti būtų sunku, na, gal dar galima paminėti juokingai paprastus vandens purslus Island arenoje, tačiau tai būtų viskas. Keista, kad grafinė žaidimo dalis susilaukia, ko gero, daugiausiai priekaištų,— ar dėl to kaltas žaidimo multikonsoliškumas? O gal kūrėjų sprendimas, kad tai, kas padaryta prieš ketverius metus, dar pakankamai tobula ir šiai dienai?

Muzika fighting žanre niekada nebuvo labai svarbus dalykas, tad dažniausiai mes įpratę į ją nekreipti dėmesio. Soul Calibur II garso takelis mažai skiriasi nuo tradicinių Namco darbų, tad jei esate žaidę pirmąjį Soul Calibur ar bet kurį Tekken serijos atstovą (o Tekken žaidė visi... ar aš klystu?), žinote, ko tikėtis. Mano ausiai vis dar maloniausios MK serijos melodijos, gaila, kad paskutiniojoje MK dalyje muzika teliko vienintelis tikrai stiprus žaidimo elementas. Kol visai nenukrypau nuo temos, dar pridursiu, kad personažai įgarsinti tuo pačiu šauniu Namco stiliumi, kitais žodžiais tariant, išeitų kažkas tarp „keista" ir „miela". Visi personažai turi kelias dešimtis skirtingų garsų, pradedant paprasčiausiais ach ir och, baigiant gan ilgais grasinančio turinio monologais.

Prieš grįždamas žaisti dar pridursiu

Kalbant paprastai (o aš visada stengiuosi kalbėti paprastai :-)), Soul Calibur II, be jokios abejonės, yra pats geriausias kautynių su ginklais žaidimas. Galiu pasakyti dar paprasčiau: SC II, ko gero, vienas geriausių fighting žaidimų apskritai, nesigilinant į tai, ar žaidime yra duriantys, pjaunantys ar traiškantys ginklai.

Paprastas pamąstymas apie laiką. Smagu, kad laikas nepalietė esminių žaidimo bruožų, tačiau šioks toks aplinkos atnaujinimas būtų buvęs ne pro šalį. Vėlgi norisi priminti, kad Soul Calibur serijos atžvilgiu laikas buvo gailestingesnis nei kitiems. Taip ir išeina, kad jau šiandien esu beveik tikras, jog SC III dar išvysiu, o va, MK 6... Didelis klaustukas.

Paprastas patarimas: nesiblaškykite mąstydami, kuri SC II versija šaunesnė — Xbox ar PS2, JAV ar Europos. Vieninteliai šias versijas skiriantys bruožai tėra bonus'iniai personažai, kurie, deja, nei vienoje versijoje nėra verti to, kad jų norėtumėte.

Paprastas apibūdinimas. 8 atvejais iš 10 Soul Calibur II yra tai, ko tikėjomės, tai ko, laukiame, ir tai, ko norėjome. Dabar, kai tai gavome, belieka tik džiaugtis ir, be jokių abejonių, šis džiaugsmas truks labai ilgai.

Artojas

ĮDOMUMAS 92
Puikus intro filmukas. Susidarydamas pirmą įspūdį dar nežinojau, kad įveikus žaidimą tokių filmukų nebus...

GARSAS 91
Ypač puikūs foniniai garsai bei specialieji efektai.

MUZIKA 84
Tradicinė muzika, šiaip nebloga. Arba tobula, jei mylite Namco.

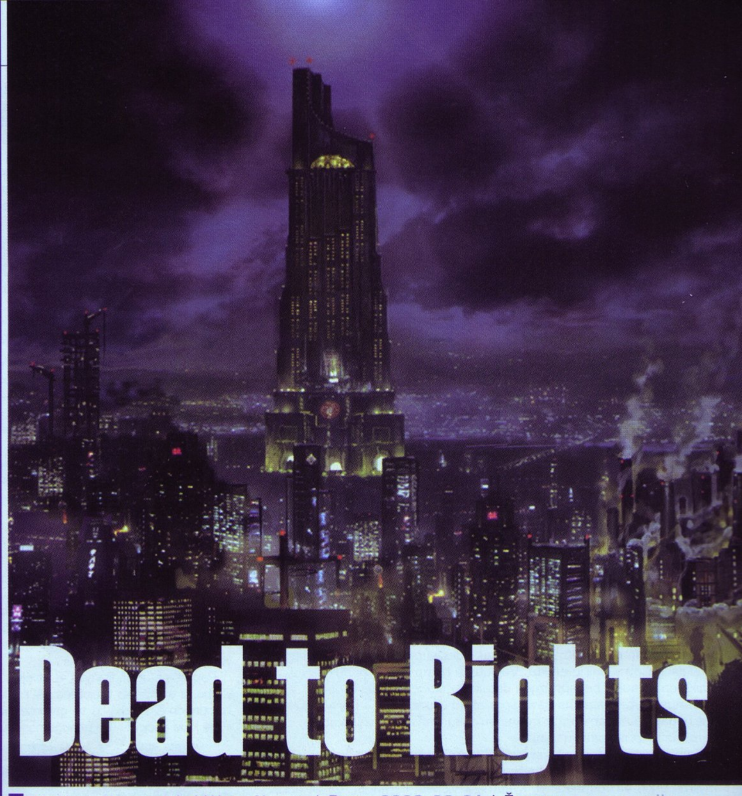
GRAFIKA 88
Be abejonės, vienas gražiausių. Be abejonės, galėjo būti gražiausias.

VALDYMAS 97
Be galo patogus, ir net po 200 valandų žaidimo supranti, kad dar nieko nemoki.

IŠVADA
Lengva valdyti, sunku įvaldyti :). O jei rimtai: vienintelė kelionė, kurią dar privalo atlikti šis žaidimas, tai kelionė iš parduotuvės į jūsų namus. Žaidimas atidirba kiekvieną už jį išleistą centą, o debesys atrakinamų smagumynų verčia atidėti visus kitus žaidimus į šalį ir užsiimti rimtais reikalais. Ginklų kolekcionavimu, žinoma.

SUDĖTINGUMAS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
96



Dead to Rights

Kūrėjas: Namco | **Leidėjas:** Namco | **Data:** 2003-08-21 | **Žanras:** tamsus veiksmas

Iš tiesų, iš tiesų sakau jums. Žiauri, tamsi, epinė vieno K9 pareigūno istorija buvo verta geriausių vertinimų ir geriausių puslapių mūsų žurnale. Dievaži, žaidime yra viskas, absoliučiai viskas, ko gali norėti gero veiksmo žaidimo ištroškusi siela, išskyrus grafiką... Grafika ir tik grafika negailestingai pakišo savo kaulėtą koją palaimingu žingsniu į viršūnes kulniuojančiam žaidimui. What's up Namco?

Artojas

Tamsus, godus ir labai nepadorus

Dead to Rights (toliau DTR) siužetas susuktas atsižvelgiant į visas film-noir žanro savybes ir kanonus. Manau, niekas nesupyks, jei truputį nukrypsiu nuo temos ir trumpai papasakosiu, kas tai yra.

Film Noir (verčiant pažodžiui tai būtų „tamsus kinas") apibūdinimas buvo sugalvotas prancūzijos kino kritikų 1930–1940 metais. Būtent tada kino kritikai atkreipė dėmesį į visas blogybes, tiesiog plūste plūstančias iš amerikietiškų detektyvinių ar gangsterinių juostų. Tiesa, šiek tiek pamelavau Film-Noir pavadindamas žanru, kadangi iš esmės tai yra ne žanras, o filmo stilius, nuotaika ar tonas. Film Noir — tamsūs filmai, kuriuose karaliauja pesimistinės nuotaikos ir pagrindiniai laimingos visuomenės priešai — žiaurumas ir godumas. Tokių filmų herojai arba antiherojai dažniausiai būna pikti, paranojiški, korumpuoti atsiskyrėliai, bandantys bet kokia kaina pasiekti savo tikslus. O jų tikslai dažniausiai būna viena iš dviejų: turtas arba kerštas.

Filmo veiksmas dažniausiai vystosi korupcijos ir blogio šaknimis apraizgytuose miestuose, kur policija atlieka mafijos smogikų vaidmenį, visa miesto valdžia tupi vieno mafijos boso kišenėje, miesto žmonės sutemus neina į gatves, nes tikimybė tapti nusikaltimo auka

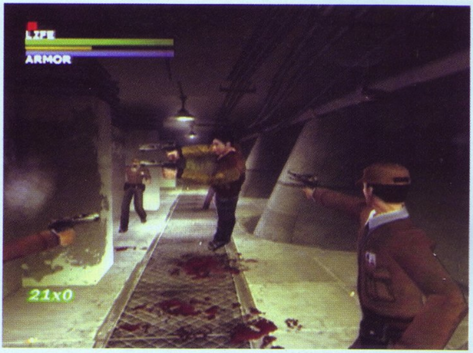
lygi 100 procentų. Pagrindinis tokių filmų tikslas yra atvirai parodyti žmogui tamsiąsias jo puses, tad beveik visi sutikti filme teigiami herojai ilgainiui tampa išdavikais. Pirmieji film noir filmai buvo detektyvinės istorijos, tačiau vėliau jų gretas papildė ciniškos juodosios komedijos arba labiau į veiksmą orientuoti filmai. Atsižvelgiant į tai, kad film noir pakilimo ir klestėjimo laikotarpiu laikomi 1940–1960 metai, daugeliui mūsų auksiniai film noir perliukai yra nematyti ir negirdėti. Mūsų dienomis film noir atstovais laikomos tokios juostos kaip daugeliui tikrai matyti „Įprasti įtariamieji", „Malholando kelias" ar „Memento".

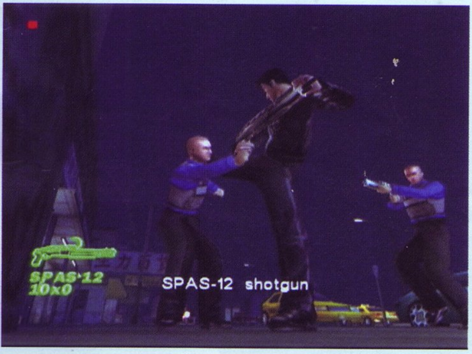
Grįžkime prie mūsų žaidimo. Dead to Rights veiksmas vyksta labai tamsiame, kažkada klestėjusiame mieste. Granto miestas susikūrė dėl vienos labai aiškios priežasties: jo apylinkėse buvo tonos aukso, tad plūste plūstantys aukso ieškotojai iš pradžių kūrė gyvenvietes, kurios ilgainiui peraugo į miestą. Viskas klostėsi puikiai ir tvarkingai, tiesa, mieste buvo ir nusikaltėlių bei korumpuotų žmonių, tačiau kol kalnai buvo pilni aukso, o tai reiškia — darbo, miesto gyventojams didelių bėdų nebuvo. Viskas apsivertė aukštyn kojomis, kai paaiškėjo, kad auksas baigiasi, ir nors ponas Pinaklis (miestelio meras) žadėjo, kad viskas bus gerai, mieste pratrūko nusikaltimų banga. Mūsų herojui tai labai svarbu, nes jis, Džekas Sleitas, yra specialaus policijos padalinio K9 pareigūnas. Eilinio patruliavimo metu jis gauna iškvietimą, o atvykęs į vietą aptinka savo tėvo lavoną. Sleitas žino, kad jo tėvas tyrė kažkokią pavojingą bylą, susijusią su miestelio meru ir dideliais pinigais. To pakanka, kad Sleito potraukis keršyti ir žudyti peržengtų visas atsargumo ribas. Leidimas žudyti išduotas, prasideda veiksmas.

Toliau žaidimo siužetas plėtojamas kruopščiai tampant žaidėjo nervus. Dievaži, eilinį kartą atsiribosiu nuo smulkaus istorijos pasakojimo, nes nenoriu švaistytis „spoileriais", bet pažadu, kad žaisdami būsite maloniai/nemaloniai nustebinti ir apgauti n kartų. DTR istorija išties verta to, kad ją pamatytumėte ir išgirstumėte. Taip taip, išgirstumėte, nes didžioji pasakojimo dalis dėstoma fantastišku Sleito balsu, apie kurį galiu pasakyti tik tiek: geresnis nei Max Payne.

Nužudyti monotoniją

Apie Maksą prabilau ne be reikalo. DTR tiek savo žanru, tiek žaidimo tonu, tiek geimplėjumi labai primena mūsų visų labai mylimą Max Payne. Esminis žaidimo tikslas yra kelionės iš taško A į tašką B, vaikantis siužeto vingių ir puikių CG filmukų tarpuose tarp lygių. Sleitas kaip ir Maksas moka naudotis slo-mo funkcija. Tiesa, DTR, skirtingai nei MP, slo-mo greičiau naudojamas kaip nežymus priedas ar kosmetinė detalė, o ne kaip žaidimo vinis. Toliau viskas kaip įprasta: bėgiojam visu svoriu užgulę auto-target mygtuką ir pleškinam į viską, kas juda. Mūsų herojus niekada neužtaiso ginklo pasibaigus šoviniams, Sleitas tiesiog išmeta nereikalingą ginklą ir stveria kitą. Dažniausiai ši jo savybė puikiai mums pasitarnauja, kadangi žaidime pirmenybė suteikiama artimai kovai, tačiau kritiniu atveju, kai po ranka nėra jokio ginklo, mes galime pasinaudoti geriausio žmogaus draugo pagalba. Na taip, žinoma, K9 dalinys! Kaipgi jame be šuns. Lengvu mygtuko spustelėjimu mes galime pasiųsti ištikimąjį Shadow į ataką, ir jis mikliai pergraužęs pasirinkto niekšo gerklę atneša mums ginklą. Reiktų pastebėti, kad tai labai naudinga ir įdomi funkcija. Beje, šaudydamas Sleitas gali atlikti dar keletą triukų, pavyzdžiui, pagriebti arčiausiai esantį priešą ir prisidengti juo kaip skydu. Tai vienas iš veiksmingiausių, įdomiausių ir dažniausiai naudojamų triukų, ir vargas tam, kuris apie jį pamiršta. Būdamas beginklis, Sleitas guviai mosuoja kumščiais, kilnoja kojas ir yra tiek pat pavojingas, kiek ir būdamas ginkluotas. Beje, būnant be ginklo visai nebūtina spardytis, gali pasinaudoti puikia ginklo perėmimo funkcija, tai yra, spustelėjus vieną mygtuką ar kombinaciją Sleitas atlieka kombo smūgius, kuriais stipriai sužaloja priešininką, atima jo ginklą ir sėkmingai išlydi buvusį ginklo savininką Anapilin. Iš esmės šių triukų atlikimo sistema labai primena Wolverine žaidimą, tačiau DTR yra vienas labai malonus aspektas: tą patį veiksmą jūs galite atlikti tiek tikrojo laiko, tiek slo-mo režimuose. Tai štai, kūrėjai pamanė, kad kartais visai smagu stebėti slo-mo atliekamą veiksmą iš skirtingų pozicijų, ir tam reikalui skyrė atskirą mygtuką. Kai įvadiniame lygyje išbandžiau šį triuką, pasijutau kone žaidimo režisieriumi. Net keista, kaip iš pažiūros visiškas nieknieks pagyvina žaidimą. O jei atsižvelgsime į tai, kad vėlesniuose žaidimo lygiuose staigaus nuginklavimo funkcija tampa gyvybiškai svarbi, o specialiųjų judesių kiekis perlipa per 20, suprasime, kad žaidimas su kamera — tai pirmasis vaistas nuo monotonijos, be abejonės, atsirandančios bėgiojant po tiesmukus lygius ir pleškinant kur





papuola. Kūrėjai suprato, kad žaidimas, kuriame visi be išimties lygiai ganėtinai tiesmuki ir besikartojantys, negali tapti super geras. Suprato ir tai, kad smagių paišdykavimų su kamera negana. Taigi Namco žengė kitą žingsnį monotonijos žudymo link ir prikišo į DTR krūvas mini žaidimų. Smagiausi jų, žinoma, tie, kurių metu mes valdome ištikimąjį Shadow, tačiau jų ganėtinai mažai. Su mini žaidimais susidursime visur, tiek bandydami atrakinti spynas (pats nuobodžiausias užsiėmimas), tiek bandydami išminuoti bombas (vienas geriausių mini žaidimų pasaulyje), tiek bandydami nukreipti apsauginių dėmesį (na, o šio mini žaidimo metu valdysime striptizo šokėją :-)). Smagiausia tai, kad šiuos žaidimukus paprasta įsisavinti ir be galo smagu žaisti. Beje, kartą įveikę misiją su mini žaidimu, atrakinsite ir specialią skiltį mini-games, kurioje rasite ir galėsite peržaisti jau įveiktus mini žaidimus. Tiesą pasakius, žaidimo meniu be mini žaidimų rasite visas atrakintas smulkmenas, tad bet kuriuo metu galėsite peržiūrėti visus CG filmukus arba peržaisti bet kurią jau įveiktą žaidimo dalį pasirinkę norimą sudėtingumo lygį. Štai taip Namco supranta paprastumą, ir man tai patinka.

Tiesa, kalbant apie paprastumą derėtų paminėti, kad jis tinka ne visur. Paprastas žaidimo DI jau nebedžiugina. Sutikti kenkėjai savanoriškai pasigauna mūsų paleistas kulkas, net nepaisydami galimybės slėptis. Tiesa, Super Cop sudėtingumo lygyje galima pastebėti itin menkas mąstymo užuomazgas, vieną kartą DI valdomas niekšelis netgi sugebėjo mane išdurti ir pasinaudojęs painia koridorių sistema užpuolė Sleitą iš pasalų. Tačiau tai pavieniai atvejai, ir pavadinti tai DI darbu būtų sunku, greičiau jau tai DI klaida. Beje, Super Cop sudėtingumo lygis išties velniškai sunkus, tačiau ne dėl DI darbo, o dėl to, kad lygiuose beveik nėra vaistinėlių, neperšaunamas liemenes išduoda tik priešams, o pačių priešų kiekis pakeltas 10-uoju laipsniu.

Liūdna gaida

Kalbant apie grafiką, žaidimas atrodo išties prastai. Nuo panašių žaidimų (GTA arba Max Payne) DTR atsilieka pagal visus parametrus. Nevykusi veikėjų animacija, nevykę patys veikėjai, nešvarios tekstūros erzina akį ir primena PS one laikus. Tragiškas apšvietimas, tragiški šešėliai ir rožinis kraujas, pakeičiantis spalvą į tikresnę tik po to, kai patenka ant žemės ar sienos. Tiesa, DTR taip pat yra keli gan mielai atrodantys lygiai, tačiau juose galioja viena taisyklė: kadrų kaitos greitis krenta žemiau, nei priimtina naujuose žaidimuose.

Apmaudžiausia tai, kad kiekvieną kartą pastebėjęs malonesnį akiai vaizdelį, sunerimsti. Negi buvo sunku padaryti, kad taip atrodytų visas žaidimas? Na, pavyzdžiui, stebint nuginklavimo procesą kartais net atsidūsti sužavėtas animatorių darbo, tačiau tik pasibaigus gražiai scenai po ekraną vėl ima bėgioti neaiškias kūno traumas patyrę klounai. What's up Namco?

Linksmoji gaida

DTR garso takelis nuostabus. Tiesiog sunku įsivaizduoti tobulesnį, tamsesnį ir labiau slegiantį garso takelį šiam žaidimui. Personažų įgarsinimas taip pat vertas pagyrų. Ypač Sleitas. Jo balsas tobulai dera prie žaidimo aplinkos ir atlieka kone pagrindinį vaidmenį formuojant žaidimo atmosferą. Tokius pačius šiltus žodžius galiu pasakyti ir kalbėdamas apie žaidimo foninius garsus bei specialiuosius efektus. Viskas, pradedant vėjo stūgavimu uoste, baigiant AK–47 kalenimu, skamba tikroviškai ir puikiai dera su kitais žaidimo garsais.

Baigdamas paminėsiu, kad nepaisant daugelio grafinių klaidų ir keleto nesusipratimų su DI, Dead to Rights tiesiog išvers iš koto visus kieto action gerbėjus. Jei dievinate tamsius ir įtemptus kino filmus, o Briusą Vilisą sąmoningai vadinate Džonu Makleinu, DTR yra jūsų žaidimas.

SIUŽETAS 96
Viena geriausių detektyvinių dramų, vietomis lenkianti net Max Payne.

GARSAS 93
Idealūs garso efektai, puikus įgarsintojų darbas.

MUZIKA 91
Puikus, tobulai derantis garso takelis.

GRAFIKA 64
Dideli lygiai kažkiek kompensuoja visus grafikos minusus.

VALDYMAS 90
Patogus valdymas, patogūs meniu.

IŠVADA
Žaisdami lengviausiame sudėtingumo lygyje galbūt įveiksite žaidimą per dieną. Tačiau malonumo bus daugiau ir jis truks daug ilgiau žaidžiant SupeCop režimu.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 84

Wild Arms 3

Kūrėjas: Contrail | **Leidėjas:** SCEE | **Data:** 2003-03 -04 | **Žanras:** RPG

Turbūt jau pastebėjote, kad pastaruoju metu vis dažniau apsigyvenu RPG žaidimų pasauliuose, kuriems, patikėkite, niekada nebuvau abejingas. RPG žaidimų siužetai, jų pateikimas, nostalgiška muzika, originalūs veikėjai ir mūšiai man visada atstodavo grafiką ir veiksmą. Noriu papasakoti apie dar vieną kelionę po vieną iš geriausių ir originaliausių RPG žaidimų PS2 konsolėje.

Pjovėjas

Geriau vėliau negu niekad...

Turbūt jau atkreipėte dėmesį į išleidimo datą. Taip, žaidimas išėjo jau beveik prieš metus. Atleiskite, bet anksčiau jo gauti nepavyko. Vis dėlto negaliu praleisti tokio nuostabaus darbo. Wild Arms 3 nėra baisiai puikus visose srityse, tačiau jame pilna naujovių ir idėjų. Už tai reikia dėkoti Contrail ir Sony, dėkoti ne už nuostabiausią, bet už naujoviškiausią žaidimą.

Kuo jis pranašesnis?

Panašiai skambėtų klausimas: „Kuo springfield pranašesnis už vinčesterį?“. Čia situacija lygiai tokia pati: tiesiog žaidimas savyje turi daugiau žaidėją pritraukiančių elementų. Kad ir kovos sistema. Ji lyg ir panaši į kitus RPG, bet čia kovos lauke ne stovime vietoje ir atakuojame, o lakstome. Yra kovų, kur kovojate be komandos draugų, kai kovojate užsisėdę ant arklių... ech, tiesiog sunku išvardyti. Grafika išskirtinė, mat naudojama cell-shading technologija. Žemėlapis turi unikalią paieškos sistemą. WA3 yra pilnas naujų idėjų, kurios ne tik žavi, bet ir skatina kitus kūrėjus labiau pasistengti gaminant labai gerą RPG žaidimą. Toliau apie visas naujienas (ir kelis trūkumus, kurių WA 3 nesugebėjo išvengti) noriu papasakoti kiek detaliau.

Madingi RPG vaizdai

Wild Arms 3 yra pirmasis RPG žaidimas su cell-shading grafika, gal todėl ji tiesiog turėjo būti nuostabi. Žaidimo vaizdai tikrai įspūdingi, nors cell-shading stiliumi sukurti tik WA3 modeliai, o ne aplinka. Prisipažinsiu, niekad nesimpatizavau cell-shading'ui ir taip kurti žaidimai atrodė kažkokie vaikiški. Net ir greitai pasirodysiantis DBZ: Budokai 2 nelabai viliojo dėl tokios grafikos. Bet pažaidęs Wild Arms 3 nuomonę pakeičiau iš pagrindų. Cell shading čia panaudota kad ir netobulai, bet labai sumaniai. Kūrėjai tikrai pasistengė iš peties ir visi modeliai nupiešti labai įspūdingai. Tai sukuria

labai simpatišką žaidimo veikėjų išvaizdą, labai primenančią širdžiai mielus anime filmukus. Judesiai nė kiek nuo to nepablogėjo, tiesa, rankos ir kojos, atrodo, kiek storėja toldamos nuo paties kūno, bet stilius tokius dalykus atleidžia.

Valdo tik muzika

Apie garsą galiu kalbėti dviprasmiškai. Iš vienos pusės, atrodo, kad visą žaidimą groja kažkokios midi muzikėlės, kurios laikui bėgant taip įkyri, kad net kyla noras išjungti garsą — tiesiog košmaras. Iš kitos pusės, tai yra gražiausios melodijos, kokias esu girdėjęs. Teminė daina tiesiog valdo tikrąja šio žodžio prasme :) Yra labai daug temų, kiekvienoje vietovėje groja vis kita: požemiuose, šventyklose, miestuose, žemėlapyje girdime skambant skirtingas temas. Jų tikra gausybė! Be to, išgirsime ir įvairių instrumentų: pianiną, gitaras, dūdeles. Patogu tai, kad yra viena vieta žaidime, Little Rock mieste, kur galima pasiklausyti visų melodijų (panašiai kaip FFX).

Gaila, bet veikėjai nekalba balsais, o tik titrais. Keista, juk PS2 tikrai turi tokias galymybes, tai kodėl jie nekalba? Galbūt kūrėjai tiesiog tingėjo, arba mane per daug išlepino FFX :)?

Kovų įvairovė

Wild Arms 3 geimplėjus tikrai skiriasi nuo daugumos RPG (žinoma, perdaug nesulaužydamas RPG žanro rėmų). Pirmiausia apie kovas. Nuo antrosios dalies kovos kažkiek skiriasi, tačiau nereikšmingai. Veiksmų lentelė kovoje išlikusi ta pati, tik pakeistas dizainas, statuso lentelė irgi panaši. Vienas iš rimtesnių pakeitimų yra lakstymas kovos lauke. Aišku, tai visai bereikšmis bėgiojimas, bet nors suteikia laisvės pojūtį :).

Atakuoti kovojant galima su savo ARMS'ais (ginklais), kurie ir yra stiprioji jūsų atakos dalis. Taip pat galima pulti priešus su guardian (tas pats, kaip visur :)), bei arkana — lyg ir savotiška magija, bet ji nėra labai stipri, naudojama beveik tik tada, kai sutinkame priešus, kuriems mūsų ARMS jokios žalos nepadaro. Kovoti galima išmokti greitai ir lengvai, valandėlę pakovoję jau susigaudysite, kas ir kaip.

Kovos vyksta ne tik paprasčiausiai stovint ant žemės, bet ir ant arklių. Juos galite nusipirkti miesteliuose ir greičiau skrieti žemėlapiu, o kai jus užpuola, turite kovoti užsilipę ant arklių jodami dideliu greičiu. Tiesiog puiku.

Be arklių kovų yra dar vienos rūšies kovos. Tai vadinamieji Sandcraft mūšiai. Nukeliavę žaidime už tam tikrus daiktus galėsite gauti sandcraft. Bet anaiptol nebūsite saugūs, nes ir jį galės užpulti visokie monstrai. Čia (ne kaip arklių kovose) kovos sistema tiesiog visiškai pasikeičia. Atsižvelgdami į kiekvieno veikėjo refleksų lygius, stiprumą, taiklumą, turite paskirti, kas kokiame poste bus (gunner ir pan.). Už bokštelio sėdintis veikėjas šaudys į priešininką, kai paliepsite, prie harpūno sėdintis veikėjas bandys pritraukti priešininką arčiau arba apakinti. Yra veikėjas, kuris valdo ir atlieka manevrus, kad nepataikytų priešas, ir dar turime mechaniką, kuris taisys jūsų geležgalius :). Taktikos šiose kovose, patikėkite, reikia daugiau negu paprastose kovose. Bet būna situacijos, kai užpuolamas tik vienas iš jūsų veikėjų. Tuomet irgi reikia nemažai pagalvoti, nes komanda ateis į pagalbą tik po kokių penkių ėjimų.

Ginklų, kaip WA2, pirkti ar keisti negalėsite, pavyks juos tik tobulinti nuėjus pas ARM's meistrą. Galima padidinti šovinių skaičių, telpantį jūsų ARM'se, šūvio stiprumą, taiklumą, nuotolį, kurį kulka gali nulėkti. Tai labai varginantis užsiėmimas, nes reikia ne tik surasti, kuriam iš 4 veikėjų patobulinti ARMS, bet ir rinkti pinigus. O jų reikia laaaabai daug, jei norite išties gerai „apgreidinti" ginklus.

Patogu, kad žemėlapis neatsidarinės pamažu, kažkokiom teritorijom, o iškart galėsite keliauti visur. Tačiau norėdami surasti kokį miestą, šventovę ar kitą vietą, turėsite spaudinėti kvadratą ir vaikščiodami po žemėlapį. Galėsite rasti tik tas vietas, apie kurias buvo paminėta kituose miestuose ar į kurias norite eiti, o kitas (nors ir ten paspaudėte kvadratą) surasite vėliau, tik siužetui prisilietus prie jų. Tiesa, užmiršau paminėti, kad žemėlapis labai didelis...

Postapokalipsiniai sklandymai

Wild Arms 3 pasakoja apie Filgaia. Kadaise labai graži ir rami planeta dabar tapo karo auka. Okeanų nebėra, jų vietoje smėlynai, žolę pamatyti labai sunku, nes ji auga tik retose vietose. Visur

sausra, karšta, nėra žaliuojančių miškų ar upelių. Kas atsitiko? Senais laikais žmonės įsitraukė į karą su demonais. Kad apsigintų, filgaiečiai pradėjo kurti technologijas, griaunančias viską, kol pasiekė savo galimybių ribas. Taip, žmonės laimėjo, bet kokia kaina?

Ši istorija pasakojama knygose, kurias rasite savo kelionės metu. Būna momentų, kai tai apsvarstoma ir sekant siužetą, bet tai tik mitas, ir niekas nežino, kokia teisybė, tačiau dauguma tuo tiki. Iš tikrųjų, gal yra daug paprastesnis paaiškinimas, kodėl taip atsitiko? Į šį klausimą atsakyti turėsite jūs patys.

Dabartiniais negailestingais laikais žmonės bando viską užmiršti ir gyventi paprastą gyvenimą, tačiau kai kurie vis dėlto siekia išsiaiškinti, kokia tikroji Filgaios katasrofos priežastis. Kai kurie medžioja „demonų" paliktus artefaktus. Jie vadinami Drifters (sklandytojai). Tai žmonės, kurie nenori būti paprasčiausia pilka mase — jie nori „sklandyti", būti laisvi, padėti žmonėms, dirbti už pinigus. Kiekvienas Drifter turi turėti savo ARM's, kad apsigintų nuo wilderness (visa likusi teritorija už namų). Mūsų drąsieji veikėjai susitiks ir susivienys vien dėl to, kad visi yra Drifteriai ir turi skirtingas priežastis, tačiau ras bendrą tikslą...

Drifterių ketveriukė

Žaidime bus keturi pagrindiniai veikėjai, kuriuos jūs lydėsite per didžiulį pasaulį — tiek laimėje, tiek nelaimėje. Kiekvienas jų man patiko kaip asmenybė. Kiekvienas atskirai ir visi kartu atrodo gražiai. Virginia (čia kūrėjų duotas vardas, bet juos galite pakeisti, jei norite) — 18 m. mergina, kurią tėvas mokė nuo mažens kautis su dviem pistoletais (ARM's). Jos tėvas paslaptingai pranyko, bet mergina ištesėjo tėvui duotą pažadą ir tapo Driftere. Ji labai ryžtinga ir moka pastovėti už save. Gallows — šventiko prigimties, bet kadangi niekad rimtai į tai nežiūrėjo ir nesimokė, tapo Drifteriu. Tai linksmas 24 m. žmogus ir kiek per šnekus herojus, savo kalboms sustiprinti naudojantis vinčesterį.

Clive — žmogus, ieškantis tikrosios Filgaios katastrofos priežasties, turintis šeimą, protingas 30 m. vyras, turintis nepaprastai taiklią snaiperio akį ir ranką. Jet, mėgstamiausias mano veikėjas, — šaltas, „kietas" ir ramus, manantis, kad „silence is golden". Jis nieko apie save neprisimena, mat jam ir nereikia praeities...

Paskutinės detalės

Žaidimo pradžioje rodomas filmukas, kuris keisis, kuo toliau nueisite. Filmukas rodomas pakrovus žaidimą, bet kai būsite nukeliavę kur nors toliau, neišjunkite pradinio filmuko, o pasižiūrėkite — jis gali būti pasikeitęs.

Dar pridursiu, kad Wild Arms 3 yra tikras Vesternas iš didžiosios raidės. Tai išties kitoks žaidimas, nei esate įpratę. Labai savotiškas ir įdomus darbas, atnešiantis daug naujovių į jūsų namus :).

P. S. Kadangi žaidimas jau gerokai subrendęs, yra kuriami dar du nauji Wild Arms žaidimai Alter Code F ir Another Code F. Apie šiuos naujus SCEE „laukinius ginklus" rašėme 21-ame VA numeryje, tačiau kai tik sužinosime ką nors naujo — būtinai pasidalinsime.

SIUŽETAS 99
Echh... Filgaia, aš išsiaiškinau tavo paslaptį...

GARSAS 50
Veikėjai nešneka, garsų mažai... Atleisk, WA3?

MUZIKA 99
Senojo RPG fanai 100% su manimi sutiktų.

GRAFIKA 95
Vertinam ne grožį, o originalumą.

VALDYMAS 98
Viskas 3D, kamera idealiai paklūsta.

IŠVADA
Žaidimas, kokių reta, kuriame žavi viskas, kuriame RASI visko. Originalus, tačiau tikras RPG pasaulio atstovas.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
91

Istorijos migla suteršė praeitį, bet legenda liko gyva. Kadaise dvasios dosniai dovanojo žmonėms savo palaimą. Kaip jos simbolį išrinktajai rasei, Ikarams, paslaptingieji atidavė dvasios akmenį. Legenda taip pat byloja, kad magiška akmens šviesa apgaubė pasaulį. Po šia raminančia šviesa visi žmonės gyveno laimingai ir taikiai... Tačiau ramybei nebuvo lemta tęstis. Žmonijai klestint, jos vidiniai troškimai augo. Jie didėjo su kiekviena diena ir taika pradėjo silpti. Žmonijai pasiekus savo klestėjimo viršūnę, taikioji era netikėtai baigėsi. Tamsa pasiglemžė pasaulį. Dvasios akmuo suskilo į septynis gabaliukus, kurie pasklido po visą pasaulį. Dvasios žlugo ir Ikarų likimas pražuvo kažkur istorijos vingiuose...

PRADŽIŲ PRADŽIOS ISTORIJA, KAIP PASAKOJA ANGELOU

■ **Kūrėjas:** Game Arts | **Leidėjas:** Ubi Soft | **Data:** 2001 03 02 | **Žanras:** RPG

GRANDIA

Šis žaidimas buvo sukurtas 1997 metais, tačiau Playstation savininkai Europoje (tarp kurių esame ir mes) juo džiaugtis galėjo tik nuo 2001–ųjų.

Grandia — žaidimas, pasakojantis apie jauną vaikinuką Justin, kilusį iš garsių nuotykių ieškotojų giminės. Jo senelis buvo nuotykių ieškotojas, jo tėvas buvo nuotykių ieškotojas, taip Justin irgi juo tapo. Didesnio svajotojo, didesnio optimisto, didesnio pasiryžėlio jokiame kitame žaidime nepamatysite. Justin tikrai nepaprastas vaikis. Nuotykiai tiesiog teka jo jaunu krauju. Tėvas prieš mirtį jam paliko vieną savo kelionių laimikį — akmenį Spirit, kuris suvaidino svarbų vaidmenį visoje Grandia istorijoje. Kartą Justin su savo geriausia drauge Sue vaikščiojo po senovinius griuvėsius. Priėjus aklavietę sužibėjo Spirit Stone ir atsivėrė praėjimas. Ten jiedu sutiko Lietę, kuri papasakojo jiems apie Angelou civilizaciją, išnykusią prieš daugybę amžių, apie prarastąją Ikarų rasę ir apie Alentą. Ji taip pat pasakė, kad būtent Justin lemta tą civilizaciją atrasti. Argi galėtų kuris nors save gerbiantis nuotykių ieškotojas nepasiduoti tokiai gundančiai galimybei? Justin pasidavė ir taip prasidėjo jo pasakiška kelionė po pasaulį. Angelou paieška pasirodė ne tokia jau lengva, kaip iš pradžių galėjo atrodyti, tačiau jaunasis svajoklis, bičiuliams padedant, gali įveikti bet ką.

Vieną ledinį žiemos sekmadienį šiaip ne taip nusigavau iki parduotuvės. Nors ir neturėjau didelių vilčių atrasti ką nors padoraus, apžiūrinėjant naujus žaidimus parduotuvėje mano akis užkliudė žaidimas keistu pavadinimu — Grandia. Gerai, kad tuomet jo nepadėjau atgal. Atsimenu, paklausiau pardavėjo, kas ta Grandia. „Labai gražus žaidimas,"— maloniai atsakė jis, galvodamas tik apie banknotus, čežančius mano rankose. Turbūt jis net regėjęs akyse jo nebuvo, tačiau dabar džiaugiuosi, kad jo paklausiau. GameArts netikėtai ir nelauktai sukūrė tikrą šedevrą.

Būtent tie bičiuliai ir yra viena iš milžiniškos Grandia sėkmės priežasčių. Be Justin po pasaulį trankysis dar 7 herojai. Tai jau minėta Sue, mergaitė, kilusi iš miesto Parm (kaip ir pats Justin). Ji visada stengiasi elgtis kaip suaugusi ir visuomet tą patį pataria Justin. Ji labai energinga ir ne pagal savo metus protinga (jai tik 8). Beje, šalia jos visą laiką skrajoja keistas padaras Puffy, kurį irgi galime pavadinti vienu iš žaidimo herojų. Vėliau į istoriją įsijungia žaliaplaukė gražuolė Feena iš New Parm miesto, kuri turės žaidime vaidinti meilės linijoje. Jos partneris, žinoma, bus ne kas kitas, kaip jaunasis Justin. Prieš susipažindama su Justin ji buvo viena iš svarbiausių „Nuotykių ieškotojų draugijos" narių. Tačiau Justin jai įrodė, kad tikram nuotykių ieškotojui nereikia jokios draugijos, nereikia jokių taisyklių, nes jis yra laisvas kaip vėjas. Kaip vėjas pučia bet kur, taip ir nuotykių ieškotojas gali keliauti bet kokia pasaulio kryptimi. Ketvirtasis į nuotykius įsitraukė stipruolis Gadwin, kuris neaušina burnos tuštiems plepalams. Jis leidžia savo jėgai ir kardui kalbėti už jį patį. Jis išmokė Justin tikro vyriškumo ir kovingumo. Persikėlę į kitą žemyną, Justin ir Feena sutiko dar keturis herojus. Tai nepraustaburnis Rapp iš Cafu, nerodantis pagarbos niekam, galingoji Milda, išmintingasis keliautojas Guido (beje, labai šykštus) ir jau minėta paslaptingoji Liete. Žaidime gausu ir nedalyvaujančių kovose herojų, kurie taip pat labai įdomūs. Taigi, kaip jau minėjau, herojai, o tiksliau, jų charakteriai, išvaizda, elgesys, gyvenimo filosofijos ir aplinka suteikia žaidimui nepaprasto dinamiškumo.

Dabar norėčiau pakalbėti apie tai, ko joks kitas RPG iki galo taip ir nepadarė. Kad ir kokia nuostabi būtų Final Fantasy serija, nei ji, nei kas kitas nesugebėjo priversti žaidėjo pasijusti tikra žaidimo dalimi. Prisiminkime, kaip smarkiai keptuve vožteldavo Justin jo mamytė, kai eilinį sykį vaikis grįždavo per vėlai ir nešvariomis rankomis įsiverždavo į mamos virtuvę. Net pačiam suskausdavo... Kaip visi susigraudinome skaitydami mamos atsisveikinimo laišką. Arba kaip maloniai pasijusdavome kalbėdami su įdomiu pašnekovu prie pleškančio židinio. Tas ugnies pleškėjimas sukeldavo neapsakomai mielą jaukumo pojūtį. Ak, tie prisiminimai... O kokie nuostabūs jausmai užplūsdavo širdį sėdint prie stalo ir vakarieniaujant, kai visi dienos darbai jau būdavo nuveikti. Tada užgrodavo ta puiki, nuotaikinga melodija ir mes galėdavome smagiai paplepėti su bičiuliais. O kaip šauniai kūrėjai sugebėjo perteikti veikėjų emocijas mums patiems. Pavyzdžiui, The end of the world. Visi šaipėsi iš Justin ketinimo ją perlipti (juk niekas iki tol nėra to padaręs). Bet jis ne iš tų, kurie kreipia dėmesį į kitų kalbas. Jei jaunasis Justin kažką nutars padaryti, tai, patikėkite manimi, jis tai ir padarys. Savo ir bičiulių pastangomis jis perlipo milžiniškąją sieną. Tuomet užgrojo ta kilni, didinga Grandia muzika, kuri mus padarydavo laimingiausiais žmonėmis pasaulyje... Verta atsiminti ir tai, kad Grandia kūrėjai prakalbino veikėjus tikrais balsais. Juk po nuolatinio skaitymo džiugu būdavo išgirsti jaunatvišką Justin balsą. Tai į žaidimą įnešė dar daugiau gyvumo. Tokių pavyzdžių daugybė. Jie kažkaip magiškai sugeba priversti mus jaustis taip, kaip jaučiasi Grandia herojai. Grandia — tai gyvas žaidimas.

Jau keletą kartų minėta muzika taip pat yra kažkas tokio, ko žodžiais neaprašysi. Kiekvienai situacijai pritaikyta puikiai atitinkanti muzika, dar labiau paaštrinanti

Baitukas ir partneriai
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai
Vilnius, Savanorių pr. 32, tel. 21 36 805
Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Šalia "Pasimatymo parduotuvės)
K.Donelaičio g. 26, tel./faks.: 32 30 86
(Priešais viešbutį "Takioji Neris")
Pramonės pr. 29, prekybos centras "Maxima" IIa.
www.baitukas.lt, info@baitukas.lt

Ketvirto Baituko gimtadienio proga
XL screenmate tik 199-
Digital vairamentė ~~29-~~ 19-
Vairamentė DShock ~~49-~~ 28-
Multisisteminis PS One ~~389-~~ 369-
PS One PAL ~~339-~~ 319-
Atminties kortelė ~~19-~~ 17-
439- (PS One PAL)
499- (Multisisteminis)
Autopakrovėjas + akumuliatorius + kelioninis krepšys
PSX ir TV antenos jungtis ~~24-~~ 14-
Originalūs PS One žaidimai nuo 39,- Lt

Multisisteminis PS2 ~~1199-~~ 1149-
Akcija PS2 PAL tik 789-
Atminties kortelė ~~149-~~ 139-
PS2, PS1 Vairas ~~129-~~ 99-
Priimame užsakymus PS2 žaidimams

Gameboy Advance SP ~~489-~~ 479-
Gameboy Advance ~~469-~~ 359-
GBA Dėklas ~~29-~~ 19-
GBA SP Dėklas ~~27-~~ 24-
GBA apšvietėjas su didinimu 29-
Įtampos adapteris ~~69-~~ 48-
GBA tinklo laidas ~~39-~~ 29-
GBA FM radija + ausinukai 34,- Lt
GBA Žaidimai ~~99,-~~ 79,- Lt
Taisome žaidybinius kompiuterius

emocijas. Jeigu įvykiai žaidime nieko linksmo nežada, tai muzika padarys taip, kad būtų dar nykiau ir niūriau. Jeigu Justin ir kompanijai sekasi, tai muzika suteiks mums dar daugiau laimės. Nieko sudėtingo tose melodijose nėra, bet būtent paprastume ir slypi jų galia. Reikia jaustis išties dėkingiems už šitaip profesionaliai atliktą darbą.

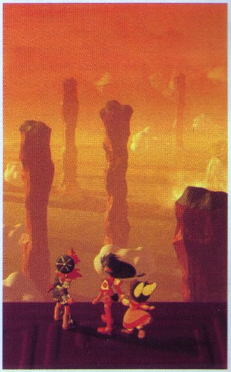
O kaip dėl grafikos? Žaidimas sukurtas 1997 metais. Per daug tikėtis, žinoma, nereikia, tačiau, mano akimis, Grandia — simpatiškai atrodantis žaidimas. Pasaulis, miestai, žmonės ir priešai nėra labai detalūs, tačiau viskas nupiešta pakankamai gražiai. Kaip tiems laikams, žinoma...

Apie Grandia pasaulį. Jame yra apie 10 miestų, atskirų namelių, daugybė požemių, džiunglių, kalnų, lygumų ir taip toliau. Miestai labai skirtingi, tačiau labai šaunūs. Juose daugybė namų, į kuriuos galima laisviausiai užeiti ir paplepėti su gyventojais. Tiesa, iš to neturėsite jokios naudos. Tačiau jei tingite keliauti toliau, galite „prastumti" laiką plepėdami su miestelėnais. Klajojant po įvairias pasaulio vietas dažnai galite paklysti, bet šiek tiek pasinervinęs visuomet surasite išėjimą. Viską apsunkina tik tai, kad aplink jus visuomet juda priešai. Jums rinktis — kovoti su jais, ar ne.

Kovos. Ne jose, žinoma, RPG šaunumo esmė, bet apie jas irgi tenka pašnekėti. Kovos visuomet taip ir liks kovomis. Pradžioje linksma, bet kuo toliau, tuo labiau įgrysta. Žinoma, kovojant prieš stipresnį bosą kovotojo instinktas atbunda kiekviename. Deja, tų sunkių bosų žaidime mažoka. Tačiau pagirti GameArts galime ir čia. Jiems pavyko sukurti visiškai autentišką kovos sistemą, kuri žymiai gyvesnė už Final Fantasy tipo kovas. Čia kovotojai juda per visą ekraną ir stengiasi kuo staigiau suduoti priešininkui — tai dažnai nutraukia jo ėjimą. Galite kovoti ginklais arba magija, kuri susideda iš keturių elementų (žemė, ugnis, vanduo, vėjas) ir įvairių tarpinių burtų. Taip pat galite ugdyti atskirus herojų special'us. Visai smagu...

Žaidimas dažnai kaltinamas vaikiškumu. Taip, tiesos yra. Čia neišvysite rimtų kaip pats gyvenimas FF istorijų, nematysite nesibaigiančios tamsos, kraujo, blogio. Kaip ir kiekviename žaidime, opozicija gėriui yra, tačiau ir blogiukai čia ne tokie baisūs ir negeri. Istorija nesudėtinga ir šiek tiek primityvi. Pasaulis beveik visuomet apšviestas skaisčios saulės. Veikėjų dialogai dažniausiai linksmi ir nesudėtingi. Juk patys žaidimo herojai jauni — Justin tik 14–os. Tačiau, mano akimis, žaidimas turėtų patikti net ir pačiai rimčiausiai publikai, nes jame gali išgirsti daug protingų minčių, pajusti daug gilių emocijų, bet tebūnie. Žaidimas šiek tiek vaikiškas, tačiau jeigu žaisti malonu ir linksma, tai kas dar gali rūpėti?

Štai ir pabaiga. Išvadose galima pasakyti, kad Grandia sėkmės paslaptis slypi keliose detalėse: tai įspūdingi herojai, žaidimo dinamiškumas, emocijų aštrumas ir jų perteikimas žaidėjui, daugiaspalvis pasaulis ir muzika. Šis žaidimas beveik nebuvo reklamuotas ir sukūrus niekas jo nežinojo. Tačiau užteko labai trumpo laiko, kad Grandia susilauktų visuotinio pripažinimo ir tarp žaidėjų, ir tarp kritikų. Dėkui jums, GameArts.



SIUŽETAS	96
GARSAS	97
MUZIKA	95
GRAFIKA	70
VALDYMAS	93

IŠVADA
Štai ir įrodymas, kad paprastas žaidimas gali pasiekti aukštumas. Juk, kaip kažkas yra pasakęs, grožis slypi paprastume...

SUDĖTINGUMAS: LENGVAS / **NORMALUS** / SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **91**

Adomas

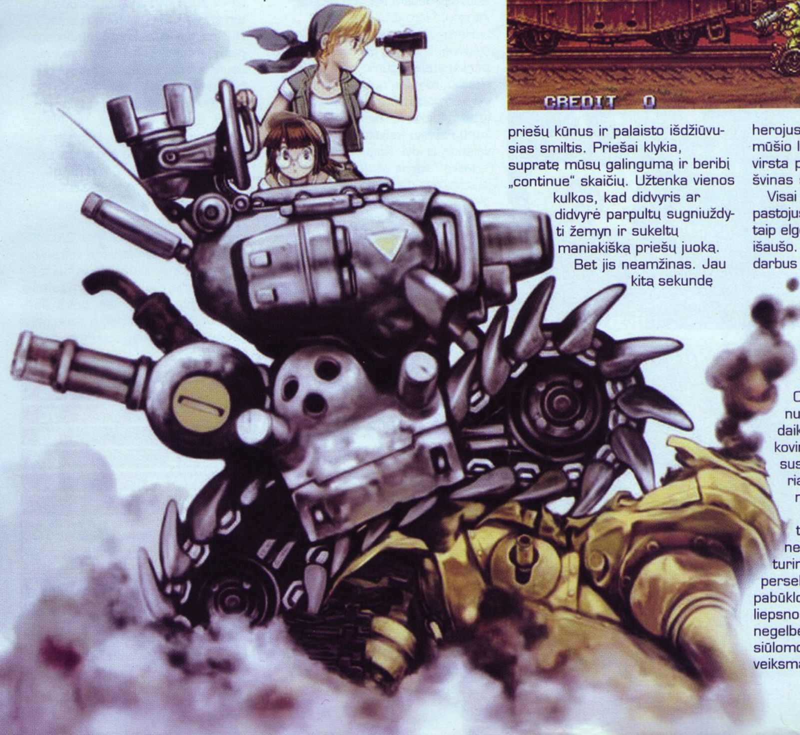
METAL SLUG X

Kūrėjas: SNK | **Leidėjas:** Avalon | **Data:** 2002 Kovo vienuoliktoji | **Žanras:** veiksmo

Daug ginklų, daug kareivių, daug ateivių, daug kulkų ir sviedinių, daug sprogimų, daug veiksmo... Vieni svarbiausių bruožų veiksmo žanre. O dabar pamėginkite įsivaizduoti žaidimą, apjungiantį visas šias savybes ir suteikiantį jam „seno“, pačia geriausia šio žodžio prasme, žaidimo aurą...

Prasideda viskas labai netikėtai, nesigilinant į priežastis ar istoriją. Visų smulkmenų taip ir liksite nesužinoję iki pat žaidimo pabaigos. Bet čia ne tas žaidimas, kuriame domėtumėmės tokiais klausimais. Veiksmas — štai dėl ko visi susirinkom. Ir labai malonu, kad mūsų poreikiai bus patenkinti. Bent jau iš dalies...

Nusileidžiam parašiutu ant sausos žemės ir nieko nelaukę guldom pirštą ant gaiduko. Žemė ištroškusi kraujo ir mes ją pamaloniname. Švinas suvarsto



priešų kūnus ir palaisto išdžiūvusias smiltis. Priešai klykia, supratę mūsų galingumą ir beribį „continue“ skaičių. Užtenka vienos kulkos, kad didvyris ar didvyrė parpultų sugniuždyti žemyn ir sukeltų maniakišką priešų juoką. Bet jis neamžinas. Jau kitą sekundę herojus atgavęs jėgas pasirodo mūšio lauke ir isteriškas juokas virsta pragaro klyksmu. Vėl švinas šėlsta...

Visai negaila jaunų kareivių, pastojusių mums kelią. Jie kažkada taip elgėsi su kitais. Keršto valanda išaušo. Apie praeities juodus darbus mena pusnuogiai bejėgiai įkaitai, pririšti prie stulpų ir leisgyviai nuo bado. Laikas įvykdyti teisingumą. Staigus švystelėjimas peiliu nuplėšia šiurkščias virves ir suteikia įkalintiesiems prarastąją laisvę... O šie neliks skolingi — nuoširdi padėka bei vertingas daiktas ar ginklas išties pakelia kovinę nuotaiką, skatinančią susidoroti su visais piktadariais, netaupant šovinių ir negailint priešų...

Ginklų gausime kokių tik panorėsime — nuo neribotą šaudmenų skaičių turinčio pistoleto, iki priešus persekiojančių raketų, lazerinio pabūklo ar visa naikinančio liepsnosvaidžio. Jei situacijoje negelbėja ginklai, granatos siūlomos mums, kad pakreiptume veiksmą norima linkme. Priešai,

drebėkit iš baimės — mes drąsiai galime pribėgti artyn ir tiesiog perrėžti gerklę medžiokliniu peiliu!

Tokį platų ginklų arsenalą gali turėti vienas iš 4 veikėjų: Marco, Eri, Tarna ir Fio. Nuo jūsų pasirinkimo žaidimo procesas nepriklausys, tačiau kiekvienas veikėjas turi priešistorę, kurią galima pasiskaityti atrakinamuose paveikslėliuose, kur taip pat rasite įvairių eskizų bei piešinių. Toji atrakinamoji žaidimo priešistorė paaiškina, kas ir kodėl vyksta, tačiau būtų malonu visa tai sužinoti žaidimo metu, o ne jį įveikus.

Kaip jau žinote, veikėjas žūva nuo vienos priešo kulkos. Rodos, labai sunku? Būtent taip ir yra. Nes ekrane vienu metu nesikuklina pasirodyti išties stulbinantis priešų skaičius, kurie, jausdami saugų užnugarį, nė kiek neabejodami leidžia visą turimą amuniciją jūsų link. Ne visada žūsite nuo vienos kulkos.

Jums pagelbės kartais pakelėje randamos karo mašinos — kiekviena jų pasižyminti originalumu ir šiek tiek skirtingu valdymu. Galėsite sėsti už dvikojo roboto, šarvuoto tanko ar reaktyvinio lėktuvo vairo arba į patrankomis apkarstyto kupranugario balną. Kupranugaris — vienas originaliausių ir mieliausiai atrodančių veikėjų ir, be abejonės, PATI originaliausia karo mašina visoje videožaidimų istorijoje!

Tačiau karo mašinos nėra ilgaamžės. Jas taip pat pažeidžia kulkos ir, tiesą sakant, pakankamai nespėsite atsidžiaugti didele destrukcijos galia. Iššokęs iš liepsnojančios mašinos vėl tapsite pažeidžiamas kaip anksčiau.

Triskart žuvę privalėsite naudoti „Continue". Jūsų laimei, jų skaičius neribotas. Tačiau tai labai gadina žaidimą. Galite stengtis, galite nesistengti, bet vis tiek pasieksite finišą, nes kiekvienąkart naudodami

„Continue", tęsiate žaidimą toje vietoje, kur užvertėte kanopas. Nors ir gana lėtai, vis tiek stumsitės į priekį. O tai yra būtinybė, nes pabaigti žaidimą turėsite vienu ypu. Tai viena pagrindinių kūrėjų klaidų. Vietoje to, kad kiekvieną lygį žaistumėte atidžiai, atsargiai bei taktiškai, stengtumėtės surinkti kuo didesnį kiekį taškų, duosiančių gyvybę ar pratęsimą, o įveikę lygį pasinertumėte į džiaugsmo bangas ir išsaugotumėte progresą, dabar lygiai gali būti vykdomi atmestinai, o renkami taškai nebetenka prasmės, nes jie žaidime nepagelbės. Vienąkart įveiktas žaidimas nebetenka įdomumo ar intrigos. Nėra iššūkio.

Bergždžios pastangos prailginti žaidimą, leidžiant pasirinkti vieną iš penkių sudėtingumo lygių ar gyvybių skaičių, tolygios nuliui. „Continue" vis tiek neriboti, o sudėtingumo lygiai nepakankamai skirtingi. Bet kuriuo atveju įveiksite žaidimą per valandą ar dvi. Kaip senais laikais...

Įveikę žaidimą vis dėlto nenumesite jo šalin, nes dar yra neblogas „Another mission" režimas, leidžiantis pademonstruoti savo įgūdžius daugiau nei dvidešimtyje mini misijų. Tai trumpos užduotys, kurių įveikimo rezultatas priklauso nuo surinkto taškų skaičiaus, prabėgusio laiko ar įveikto atstumo. Užimsite tam tikrą vietą ir turėsite garbės įsirašyti savo vardo ar slapyvardžio tris raides į geriausiųjų penketuką.

Dar vienas režimas, kurio dėka pultelis neapleis jūsų delnų, yra „Karo mokykla". Čia užpildysite kario anketą ir kartosit įveiktus lygius, siekdami kuo geresnių rezultatų. Originali idėja, nors ir nepasižymi ilga trukme.

Kaip bebūtų, pats vertingiausias režimas žaidime yra dviejų žaidėjų. Kartu su draugu vykdote tas pačias vieno žaidėjo misijas, kaip kadaise vykdėte Kontroje. Režimas yra toks, koks jis ir turi būti. O mums telieka dėkoti kūrėjams, kad nebandė išrasti ko nors naujo.

Grafika stebina judančių objektų ekrane gausa. Nors pradžioje pasirodys, kad ji kiek senstelėjusi, tik išvydę nuostabią priešų animaciją bei spalvingą aplinką gailėsitės anksčiau kilusių neigiamų minčių. Metal Slug X parodo, koks turi būti šonu slenkantis veiksmo žaidimas Playstation konsolei.

Animacijos stilius puikiai atspindi bendrą žaidimo nuotaiką — tai lyg visų veiksmo žaidimų parodija, bet skoningai išlaikanti jiems būdingas savybes ir įtampą. Sveikas humoras perpinamas su non-stop veiksmo doze ir gaunamas puikus rezultatas, kuo galite įsitikinti ir jūs patys.

Muzika ir garsai išsiskiria kiek prastesne kokybe, primenančia 16 bitų konsolių laikus. Vis dėlto elektroninių instrumentų melodijos turi savyje kažko, ko turėjo senieji veiksmo žaidimai, ir sukelia nostalgiją, padvigubinančią meilę šiam žaidimui. Jaunesniems žaidėjams muzika gali pasirodyti pernelyg paprasta, o palyginus su tokiais grandais kaip MOH ar Final Fantasy... Ne. Ne tas stilius, ne tas žaidimas, kurį galima būtų lyginti su tokiais šedevrais, bet tai toli gražu nereiškia, kad jis kuo nors prastesnis. Jis tiesiog suteikia visai kitą patirtį, ypač vertinamą vyresnių žaidėjų.

Geriausia tai, kad Metal Slug X sėkmingai atkartoja senų veiksmo žaidimų dvasią ir užpildo tą tuščią erdvę, kurią paliko visų numylėtasis Contra. Ne kopijavimas, bet ir ne revoliuciniai pakeitimai, o senų gerų savybių sujungimas su originalia mintimi...

SIUŽETAS	96
GARSAS	70
MUZIKA	68
GRAFIKA	86
VALDYMAS	94

IŠVADA

Tai, ko mums labai trūko nuo pat 32 bitų eros pradžios... Tai, ko mes kažkur giliai savo viduje troškome, patys to net nežinodami...

SUDĖTINGUMAS: LENGVAS / NORMALUS / SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **88**

Žygis

IRGI ŽAIDIMAI

SIS NAUJOS KARTOS XBOX VIDUJE

Microsoft Corp. paskelbė, kad sudarė technologijų plėtojimo sutartį su SiS Corp. Pagal sutartį, SiS kurs pažangias media įvedimo / išvedimo (I/O) technologijas būsimiems Xbox produktams ir paslaugoms.

„Integruosime SiS aukščiausio lygio media I/O technologijas į būsimus gaminius, kad sukurtume naujoviškus Xbox produktus ir paslaugas, tarnausiančius skaitmeninių pramogų gerbėjams", — sakė Todas Holmdalas (Todd Holmdahl), Xbox Hardware generalinis direktorius.

„Tai, kad Microsoft Corporation pasirinko Silicon Integrated Systems Corporation (SiS) bendradarbiauti kuriant ateities Xbox žaidimų technologijas, patvirtina, jog SiS pirmauja naujoviškų aukščiausio lygio technologijų kūrime ir jų pasiūloje rinkai, — pasakė Maiklas Čenas (Michael Chen), SiS Corp. prezidentas. — Microsoft sprendimas aiškiai demonstruoja pasitikėjimą SiS sugebėjimais tiekti aukščiausio lygio technologijas, dizaino ir integravimo ekspertizę, o tai bus gyvybiškai svarbu būsimai Xbox platformai".

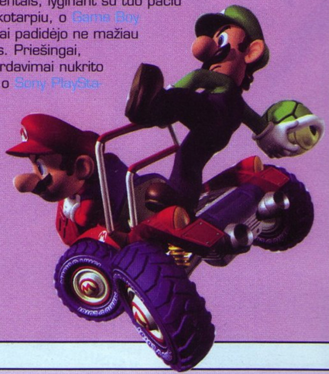
Dabar jau žinome, kad už Xbox ir kitų Microsoft ateities produktų grafikos stovi ATI, taip pat jau garsus procesoriaus ir I/O sąsajos gamintojas, todėl lieka vienintelis klausimas: kas valdys kitos Microsoft konsolės garsą? Durys lieka atviros NVIDIA, kadangi jie planuoja kitąmet įžengti į garso rinką. Bet kokiu atveju tikrai įdomu yra tai, kad Microsoft neplanuoja „sudėti visų kiaušinių į vieną dėžę" savo Xbox įpėdiniui.

GAMECUBE UŽKARIAVO DAR 18 PROCENTŲ RINKOS

Nintendo pranešė, kad sumažinus GameCube konsolės kainą, jų rinkos dalis greitai padidėjo nuo 19 iki 37 procentų. Skaičius paskelbė Džordžas Harisonas (George Harrison), Nintendo of America marketingo ir bendrųjų komunikacijų vyresnysis viceprezidentas, Harris Nesbitt Gerard's Playtime 2003 investitorių konferencijoje Niujorke.

„Mums pavyko surasti optimalų kainų santykį, ir žaidėjai griebia Nintendo GameCube sistemas iš lentynų didžiausiu greičiu nuo pat konsolės debiuto, — kalbėjo Harisonas. 80 dolerių pranašumas prieš kitas sistemas ir artėjantis megahito „Mario Kart: Double Dash!!" paleidimas — šis pasiūlymas per geras, kad atsisakytum".

Pasak NPD, Nintendo GameCube pardavimai 2003-iaisiais išaugo dviem procentais, lyginant su tuo pačiu praėjusių metu laikotarpiu, o Game Boy Advance pardavimai padidėjo ne mažiau kaip 25 procentais. Priešingai, Microsoft Xbox pardavimai nukrito trimis procentais, o Sony PlayStation 2 — 17,5 procento.



AUGA XBOX PARDAVIMAI

2003-iųjų trečiojo ketvirčio pranešime apie pajamas Microsoft paskelbė, kad Home and Entertainment skyriaus pajamos padidėjo 20 procentų — iki 581 mln. dolerių, palyginus su 485 mln. pernai.

Priežastis? Žaidimai, aišku ir paprasta. Pajamos iš Xbox buvo iki 53 mln. — 20 procentų daugiau, lyginant su 2002 trečiuoju ketvirčiu. Konsolių, žaidimų ir periferinių įrenginių pardavimai bendrai atnešė 85 mln. Programinės įrangos milžinė kreditavo savo Xbox šventinį pasiūlymą 179 doleriais už konsolę, S kontrolerį ir du žaidimus (Star Wars: Clone Wars ir Tetris: Worlds). Tačiau šis sandėris 32 mln. dolerių kompensavo Xbox įplaukas. Skaičių apie tikrus konsolės pardavimus nebuvo pateikta.

Žiūrint vien į procentinį augimą, Microsoft skaičiai labai skiriasi nuo Sony Corp., neseniai atskleidusios, jog jos kompiuterinių pramogų padalinio pajamos 2003-iųjų antrajame ketvirtyje sumažėjo 35,6 procentais. Tačiau įvertinus 2003-iaisiais parduotus nuo aštuonių iki devynių milijonų vienetų, PlayStation 2 vis dar keletą kartų viršija Xbox pardavimus.

Kontraversiškas N—Gage startas

Praėjusiame numeryje trumpai pristatėme didžiąją Nokia naujieną N-Gage, tad čia nebepasakosime smulkiai apie šio įtaiso technines ypatybes (tiesiog įdedame specifikacijų lentelę). Verčiau papasakosime, kas dėjosi pirmomis N-Gage starto savaitėmis ir pristatysime nuomones iš skirtingų barikadų pusių bei, žinoma, plačiau apsistosime prie N-Gage žaidimų.

Pirmosios nekokios naujienos atkeliavo iš Jungtinės Karalystės. Čia per pirmąją pardavimų savaitę parduota, nepatikėsite, mažiau nei 500 N-Gage vienetų. Grasinimus, kad N-Gage akimirksniu paklos GBA ant menčių, galima pamiršti, nes GBA per tą pačią savaitę parduota grubiai 30 kartų daugiau. Taip pat jokio N-Gage žaidimo nesimatė top 40 parduotų žaidimų sąraše. Kita vertus, į šį skaičių įtraukti tik pardavimai iš žaidimų parduotuvių, tikslios informacijos iš mobiliųjų telefonų prekyviečių, kur taip pat pardavinėjamas N-Gage ir kiti Nokia produktai, dar nėra. Taigi iš šių skaičių išvadų daryti dar negalima, tačiau faktas, kad britų žaidėjai pirmosiomis dienomis nepuolė tekini į žaidimų parduotuves pirkti N-Gage.

Kitoje Atlanto pusėje situacija buvo ne ką geresnė, tiksliau, netgi dar prastesnė. Visose Jungtinėse Amerikos Valstijose per pirmą savaitę parduota mažiau nei 5000 N-Gage vienetų. Palyginimui — GBA per pirmą savo startinę savaitę JAV buvo parduotas 540 000 vienetų tiražu. Kaip bebūtų, analitikai pataria neįsijausti į šių žinių interpretacijas. „Šioje kategorijoje Nokia ilgalaikė sėkmė ar žlugimas negali būti nuspręsta pagal pirmąsias savaites", — teigė Arcadia analitikas Džonas Teiloras. Kiti analitikai ieško tokio lėto starto priežasčių. Bilis Pižeonas, Zelos Group pramonės analitikas: „Kaina yra labai aukšta, palyginus su Game Boy Advance. Be to, nėra jokio galingo žaidimo, būtino turėti išskirtinio produkto N-Gage konsolei. Įtaiso forma per daug nežavi, o naudojimas turi keletą nepatogumų: vertikalus ekranas, sunkumai įdedant ir išimant žaidimų korteles sukuria prastą pirmą įspūdį". Iš kitos pusės, analitikai teigia, kad N-Gage didesnio pasisekimo gali susilaukti mobiliųjų telefonų vartotojų rinkoje. N-Gage nėra baisiai brangus kaip mobilusis telefonas. Jei Nokia sutars su pagrindinėmis mobiliojo ryšio kompanijomis dėl kainų sumažinimo, nemokamų pokalbių ir papildomų verčių, pardavimai turėtų tikrai pakilti. Įdomu tai, kad du stambiausi JAV pardavimų tinklai, Gamestop ir Electronic Botique, jau sureagavo į tokią nemalonią padėtį rinkoje ir N-Gage kaina specialiai Helouvyno šventei buvo numesta iki 199 JAV dolerių. Tačiau oficialiai nėra patvirtinta, kad tai Nokia iniciatyva (oficialiame N-Gage puslapyje neminima apie kainos numetimą), tad gali būti, kad tinklai tiesiog nori greičiau atsikratyti prastai parduodamo produkto. Europoje kol kas panašių atvejų nebuvo ir N-Gage kaina išlieka apie 300 eurų.

Kaip galimas atsakas į šiuos neoptimistiškai skambančius žodžius ir skaičius, iš Nokia pasklido oficialus pranešimas, kad per pirmąsias dvi savaites N-Gage pasaulyje jau parduotas 400,000 tiražu. „Tai išties fantastiškas startas visiškai naujai platformai ir koncepcijai", — džiaugėsi Nada Usina, Nokia Entertainment & Media vadovė Šiaurės ir Pietų Amerikai. Iš kitos pusės, analitikai taip pat nedelsė su savo komentarais, teigiančiais, kad 400,000 vienetų nėra įspūdinga pasaulinių pardavimų figūra (žr. Pirmos savaitės GBA pardavimai JAV). Taip pat analitikai nurodė, kad šie skaičiai parodo tik N-Gage vienetus, perduotus paskirstymo kanalams, bet nebūtinai galutiniam vartotojui. Nada Usina nepaaiškino, ar šie skaičiai yra galutiniai pardavimai, ar tik perdavimai platintojams. Tačiau vadovė pripažino, kad JAV pardavimai išties mažesni, nei galima būtų tikėtis: „Mums nekeista, kad JAV rinkai reikia daugiau dėmesio". Pasak jos, tokius pardavimus galima pateisinti tuo, kad amerikiečiai neįpratę prie SIM kortelių technologijos bei kitų naujų N-Gage technologijų, kaip Bluetooth. „Visi Skandinavijoje ir Italijoje žino, kas yra SIM kortelė, — tęsė Usina. Mes matėme išties stiprų poreikį Europoje, Afrikoje ir Azijoje. N-Gage rinka bus stipriausia Europos ir Azijos regionuose". Deja, jokių konkrečių pardavimų skaičių nei iš vieno regiono nėra. Reikia tikėtis, greitai sužinosime, kokia tikroji dabartinė N-Gage padėtis.

Lyg negerų naujienų Nokijai būtų negana, lapkričio antrąją savaitę pasklido pranešimas, kad „nulaužtas" N-Gage žaidimų kortelės kodas. Atsakydama į paskelbtą pranešimą, Nokia oficialiai pripažino, jog „hakeriai" apėjo N-Gage žaidimų kortelės kodavimą. „Nokia ištyrė gandus apie tai, kad Nokia N-Gage kopijavimo apsauga buvo „nulaužta", — pasakė kompanijos atstovas Steven Knuff. Jis tęsė: „Mes nustatėme, jog kai kurių žaidimų keli kopijavimo apsaugos mechanizmai buvo išjungti ir tai leidžia žaidimus nusiųsti į įvairius interneto puslapius". Knuff pasakė, jog Nokia pradėjo „agresyvią programą, kad sustabdytų tuos, kas slypi už šio smurto prieš intelektualinę nuosavybę". Nors ir nedetalizuodamas, jis pasakė, kad kompanija verbuos interneto paslaugų tiekėjus ir įstatymo saugotojų agentūras ir įgyvendins savo autorinių teisių apsaugos programą.

Na, reikia tikėtis, kad tai buvo tik „pirmojo blyno" prakeikimas, ir N-Gage situacija ilgainiui pagerės. Bent jau išleisti ir pasirodysiantys N-Gage žaidimai tikrai to verti.

N–Gage žaidimai

Palikime ramybėje N–Gage verslo situaciją ir nukreipkime žvilgsnį į kur kas smagesnį žaidimų pasaulį. Čia, tiesa, taip pat ne viskas labai puiku, mat vietoje žadėtų 20–ies startinių žaidimų, oficialiai išleisti yra tik 10. Žinoma, nereikia baimintis, nes paskelbti žaidimai pasirodys artimiausiu metu. O kadangi N–Gage žaidimus kuria ir leidžia rimtos kompanijos, nuvilti mūsų neturėtų.

TOMB RAIDER

Iš išleistų žaidimų ilgėliau apsistosime prie pagrindinių „startinių žvaigždžių" Laros Kroft ir Tonio Hauko. Pirmasis — Tomb Raider — ko gero yra labiausiai reklamuojamas N–Gage žaidimas. Atlaikiusi šaltą dušą po Angel of Darkness žaidimo ir filmo „Gyvybės lopšys", Lara prieglobsčio ieško naujojoje konsolėje. Tai nėra naujas Tomb Raider žaidimas, o pačio pirmojo Laros pasirodymo PlayStation konsolėje 1996–aisiais metais perdirbinys. Nebevarginsime pasakodami apie Laros Kroft asmenybę, istoriją ir siužeto vingius — viskas žinoma ir nepakitę. Nelabai pakitęs ir pats Tomb Raider žaidimo „geimplėjus" su visomis savo gėrybėmis ir ydomis. Išliko ir tikrai nepagerėjo nerangus Laros valdymas. N–Gage'e ji bėgioja ir sukinėjasi į šonus dar vangiau ir grubiau, o atsitrenkus į sieną sustoja kaip įbesta. Laimei, pagrindiniai Laros judesiai ant telefoninių N–Gage mygtukų išdėlioti pakankamai patogiai, tačiau normaliai judėti kartais trukdo automatinė bėgimo funkcija, kurios negalima išjungti. Norėdami kažką atlikti, turite ją patys sustabdyti. Priešus Lara šaudo automatiškai, kaip ir originaliame žaidime, tad kova nėra per daug sudėtinga. Sunkiausia yra įžiūrėti ir surasti reikiamus praėjimus, svirtis ar duobes ir nepražūti per neapdairumą. Vertikalus N–Gage ekranas nelabai tam padeda, mat sumažina šoninį matymą ir apsunkina paieškas. Tiek gerai, kad išsitraukus pistoletus vaizdas kiek atitolinamas, ir galime matyti daugiau.

Pagyrimų galima negailėti kalbant apie Tomb Raider vaizdus ir jų techninį atkūrimą. Viskas atkuriama pilnais 3D tekstūrų žemėlapiais. Na, priartėjus prie sienos matysime, kaip ji grubiai ir neišvaizdžiai „išsipikseliuoja", tačiau faktas, kad kol kas N–Gage yra ir kurį laiką bus vienintelė nešiojama konsolė, atkurianti tokį 3D vaizdą, yra neginčijamas. Pati Lara atrodo visai nieko, prie animacijos taip pat prikibti negalima. Gaila, bet žaidimo garso taip, kaip vaizdo, pagirti neišeis — girdisi tik Laros žingsniai, pistoletų šūviai, vienas kitas Laros suniurnėjimas ir nežymūs priešų garseliai.

Tomb Raider turi daugiau nei 10 lygių, visi jie ganėtinai dideli, tačiau juos skiria ryškūs užkrovimo laikai. Laimei, savo kelionę galima išsaugot bet kada ir bet kur. Be to, Tomb Raider galima žaisti ir N–Gage Arena daugelio žaidėjų režime (primename — jokių laidukų, viskas per Bluetooth keliauja oru), kuriame galite kautis su kitais žaidėjais greitose „šešėlių lenktynėse" pasirinktose vietose. Turite greičiau nei oponentas prabėgti pro teritoriją ir surankioti brangakmenius. Kitas įdomus išskirtinis dalykas — ryšio (*online*) strategijos gidas. Jo padedami iš tiesų galite į N–Gage atsisiųsti ir peržiūrėti žaidimo scenų „spoilerius" ir lygių slaptavietes. Taip pat N–Gage Arena leidžia nusiųsti įrašytus savo žaidimo vaizdo klipus ir peržiūrėti kitų žaidėjų patalpintą medžiagą. Kam to reikia — neaišku.

Tomb Raider N–Gage platformai įvertinti sunku. Žaidimas tikrai tiksliai atkuria pačius pirmuosius Laros Kroft nuotykius ir, viena vertus, tai labai puiku ir patiks tiek seniems gerbėjams, tiek šios serijos nemačiusiems žaidėjams. Kita vertus, žaidimas tikrai senokas (nekalbu apie išvaizdą) pagal dabartinius standartus.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Tonis, matyt, siekia sumušti pasirodymo visose įmanomose platformose rekordą. Activision ji netgi žada išleisti neaiškiame daikte, vardu Zodiac (žr. tolimesniuose puslapiuose). Na, to priežasčių nesiaiškinsime, ne tam susirinkome, žiūrime, kaip žaidimas atrodo N–Gage platformoje.

Tonio Hauko pasirodymas N–Gage platformoje taip pat yra kelionė laiko mašina atgal. Tai pirmasis prieš ketverius metus pasirodęs Pro Skater žaidimas su keliais antrosios serijos lygiais. Čia rasite visus klasikinius žaidimo režimus. Didžiausias karjeros režimas leidžia keliauti iš lygio į lygį ir kiekvienoje vietovėje įvykdyti po penkis tikslus. Kaip įprasta rankiojate raideles, kitus objektus

(arba laužote), ieškote vaizdo kasečių ir pan. Įveikiant tikslus kyla riedlentininko statistikos ir atrakinate naujus lygius. Be karjeros, galite pasivėžinti laisvo važiavimo režime, pralėkti laikui ir sužaisti kelis dviejų žaidėjų žaidimus. Bluetooth suteikia galimybę sužaisti papildomus keturis multiplayer režimus: grafiti, triukų ataką, liestynių žaidimą ir riedlenčių lenktynes. Liestynių žaidime praėjus minutei pralaimi gaudantis žaidėjas, grafiti režime turite atlikti triukus ant pieštų piešinių ir surinkti kuo daugiau taškų, triukų ataka yra paprasčiausias taškų rinkimas, o riedlenčių lenktynėse turite pirmas surinkti skate raideles.

Pro Skater taip pat palaiko „Nokia" ryšio paslaugą N–Gage Arena. Nors tiesiogiai prieš kitą žaidėją negalite žaisti online, galite susikauti su jų vaiduokliais „čekpointų" lenktynėse. Serveryje saugomos visos statistikos, tad matote, kuris žaidėjas geriausias. Taip pat galite peržiūrėti žaidimo klipukus ir susipažinti su strategijos gidu.

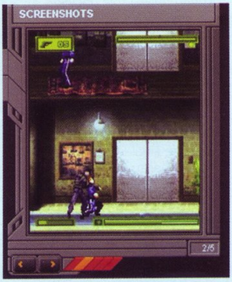
Iš esmės THPS N–Gage versija žaidžiasi taip pat, kaip ir originalusis žaidimas, tik koją vis pakiša valdymas. N–Gage mygtukų išdėstymas nėra labai patogus triukų sekoms atlikti, tolygiai sujungti triukus vieną su kitais. Taip pat Tony Hawk mėgėjai, įpratę prie naujesnių versijų, tikrai pasiges ne vienos pastarosiose serijos dalyse pristatytos naujovės.

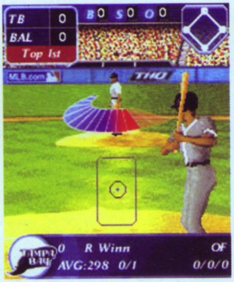
Žaidimo išvaizda išties žavi, juk tai — nukopijuotas 1999–ųjų metų PlayStation žaidimas. Žinoma, poligonų skaičius veikėjams ir lygiams yra mažesnis, tačiau nešiojamajai konsolei to daugiau nei užtenka. Žaidimas vietomis striginėja, ypatingai žaidžiant dviejų žaidėjų žaidimus, tačiau bendras įspūdis išties malonus. Įspūdingiausia žaidimo dalis, ko gero, yra garsas. Girdime keletą pilnų licencijuotų dainų, kurios skamba išties puikiai. Visi riedlentės ir brūžinimų garsai atkurti taip pat kokybiškai. Tiesa, norint viską normaliai girdėti, reikalingos ausinės — vidinis N–Gage garsiakalbis visus garsus sujaukia.

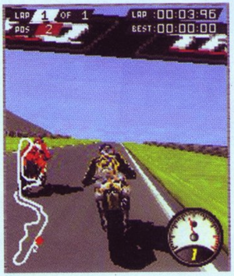
Lyginant su kitais darbais, galima drąsiai sakyti, kad Tony Hawk Pro Skater kol kas yra geriausias žaidimas N–Gage platformai. Žinoma, viskas gali pasikeisti pasirodžius naujiems žaidimams.

NAUJIENOS

O anonsuotų ir baigiamų kurti žaidimų sąrašas, nors ir nedidelis, tačiau ganėtinai įspūdingas. Įspūdingiausių darbų reiktų tikėtis iš EA štabo. Iki švenčių sezono turėtume sulaukti Fifa Soccer 2004 pasirodymo, kuriame 3D aplinkoje savo rankose turėsime 6000 žaidėjų iš daugiau nei 300 oficialių futbolo komandų, o







Bluetooth jungtis mums leis akis į akį susikauti su kitu žaidėju. Turėtų nustebinti ir Ubi Soft su savo žaidimu Splinter Cell, leisiančiu ne tik atlikti pavojingas slaptas misijas pačiam, bet ir pasidžiaugti dviejų žaidėjų režimais: snaiperio ir bendradarbiavimo. Neturėtų likti nepastebėtas ir turbūt pirmasis N–Gage platformai anonsuotas, bet dar nebaigtas žaidimas Red Faction. Pamenate šią nepaprastą FPS šaudyklę? Netrukus ją galima bus žaisti bet kur ir bet kada, taip pat išbandyti ir dviejų žaidėjų režimą. O gal norėsite savo mobiliuoju N–Gage telefonu lėtai važiuodami kokiame automobilyje pralėkti 5 kartus didesniu greičiu Moto GP žaidime? Be problemų.

Nors kol kas N–Gage žaidimų bei jų naujienų nėra daug, tačiau faktas, kad žaidimus šiai sistemai jau kuria ir toliau žada kurti stambiausios kompanijos, nuteikia optimistiškai. Reikia tikėtis, kad kokybiški ir įdomūs žaidimai padės įsibėgėti po vangoko N–Gage starto, ir ši nauja galimybė sužavės ne tik žaidėjus, bet ir kitus žmones.

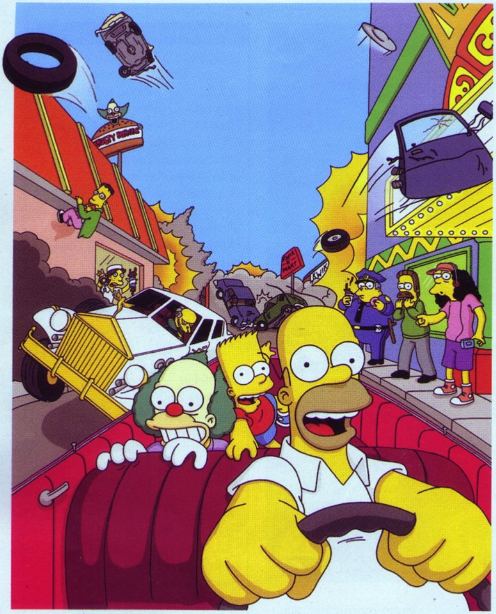
NOKIA GAME 2003

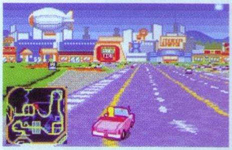
Lapkričio 19–tają žaidėjai pradės varžytis Nokia Game 2003, dešimt dienų žaisdami interaktyvų multimedijos žaidimą, kur jiems teks daugybė iššūkių „turn-based" žaidimo vaidmenimis, taip pat arkadų stiliaus veiksmo žaidimo. Praėjusiais metais Nokia Games užregistravo rekordinį žaidėjų skaičių — daugiau nei 1 milijoną. Nokia Game 2003 registracija jau prasidėjo. Našumas išplėstas, kad galėtų susirungti dar daugiau žaidėjų. Kiekvienos dalyvaujančios šalies žaidimo nugalėtojas gaus prizą — Nokia N-Gage žaidimų platforma.

Nokia Game 2003 tikslas yra padėti Flo — 18–kos metų „mobiliai žaidėjai" — nugalėti blogąjį AnyOne klaną. Nors žaisti solo galima, tačiau žaidėjai skatinami užverbuoti savo „klaną" — komandą iki penkių žaidėjų, — kuri susigrumtų su AnyOne Clan. Tai yra galutinis mobilaus gėrio mūšis prieš blogį už mobilių žaidimų ateitį.

Anksčiau šį rudenį nekantriausieji mobilūs žaidėjai turėjo galimybę pakelti savo meistriškumą, parsisiuntę Nokia Game programinę įrangą savo Nokia N-Gage platformai arba Nokia 3650 telefonui. Ji leidžia žaidėjams išbandyti kai kuriuos šių metų Nokia Game žaidimo tinkle elementus ir pagerinti savo aukščiausius rezultatus, rungtyniauti su kitais žaidėjais, naudojant Bluetooth bevielę technologiją arba mobiliuosius tinklus. Nors ir be internetinės Nokia Game 2003 dalies, žaidėjai turėjo galimybę susipažinti su Flo ir pagerinti žaidimo įgūdžius.

Žaidėjai, norintys susigrumti Nokia Game 2003, raginami registruotis www.NokiaGame.com. Nors oficialus varžybų startas lapkričio 19–tają, žaidėjai jau gali pradėti treniruoti savo meistriškumą ir susipažinti su Nokia Game 2003 žaidimu. Susidomėję dalyviai turėtų registruotis anksčiau, kad išvengtų nusivylimo ir taip pat gali pakviesti prisijungti savo draugus.





Simpsons: Road Rage

Kūrėjas: **Altron** | Leidėjas: **THQ** | Data: **2003-09-05** | Žanras: **Lenktynės**

„Simpsonai" greitai pavergė televizijos žiūrovų širdis ir vergovėje jas laiko iki šiol. Rodos, šio animacinio serialo licencija turėtų būti lyg aukso kasyklos žaidimų kūrėjams, tačiau iki šiol nesulaukėm nė vieno žaidimo, verto Simpsonų vardo. Ar Road Rage pakeis susidariusią neigiamą nuomonę?..

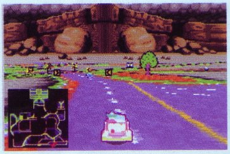
Iš kitų komedijų, o tuo labiau animacinių filmų, kurie dažniausiai tebūna pritaikyti vaikams, „Simpsonai" išsiskiria kandžiu, pašaipiu bei originaliu humoru, kurį vienaip gali suprasti jaunas, o visai kitaip — suaugęs žiūrovas. Puiku, kad abeji liks patenkinti, nors juoksis iš skirtingų dalykų toje pačioje situacijoje. Vaikai juoksis iš komiškų veikėjų veido išraiškų, nuotaikingų Barto bei jo sesers Lizos personažų, nerangių ir nuolat į bėdą įtraukiančių Houmerio poelgių. Vyresnieji žiūrovai atranda tai, ko nėra kituose animaciniuose filmuose — gryną gryniausią šiuolaikinio gyvenimo parodiją, garsų nusikvatojimą iš muzikos bei televizijos žvaigždžių, kai kurių žmonių ydų pašiepimą, o visų geriausia — linksmą ir savikritišką požiūrį į viską, kas vyksta aplinkui.

Žaidimas nepamiršta pagrindinio žaidimo moto: parodija. Šįkart

PAŠĖLĘS TAKSI

parodijuojamas tikriausiai daugeliui girdėtas Crazy taxi žaidimas. Road Rage kūrėjai panašumų tarp žaidimų visai nesistengia paslėpti, nekaltai pavadindami tai parodija, švelniai pasišaipančia iš arkadų super–hito. Tačiau, lyginant šių žaidimų GBA versijas, toji parodija nepasirodo pigi ir netinkama žaisti. Jei ne pralenkia, tai bent eina koja į koją su Crazy Taxi, bet tai neturėtų nuskambėti lyg pagyrimas, nes anas žaidimas nešiojamai konsolei buvo padarytas atmestinai ir tesulaukė griežto nušvilpimo nuo scenos.

Taip jau yra, kad GBA neišspaudžia įspūdingos 3D grafikos. Jei kūrėjai labai norėtų, būtų galima



kažką labiau įspūdingo padaryti, bet tam reikia daug meilės ir dar daugiau pastangų, o tai turi retas. „Simpsonų" žaidimas paremtas ryškių ir linksmų spalvų palete, kad nukeltų mus į animacinio filmo pasaulį, todėl tikėkitės ne tikroviškumo, o kuo didesnio panašumo į nupieštą pasaulį.

Galingo variklíuko dėka tvarkingai atvaizduojami aplinkos objektai ir kamera sugeba dailiai apsisukti, parodyti neiškraipytą aplinką. Kylame ir leidžiamės nuostabiai sukurtais kalnais bei kalvomis, kurie plokščią pasaulį paverčia linksmaisiais kalneliais, skatinančiais stipriau spausti akseleratorių ir lėkti gatvėmis pilnu greičiu. Tačiau negali būti pavaizduojami trimačiai pakelės objektai, tokie kaip pastatai, todėl važiuodami miestu visąlaik jaučiamės lyg būtume užmiestyje, o aukštesnius namus matome tik fone. Dėl negausių aplinkos objektų gatvių ribas žymi ne namai, o nematomos sienos, į kurias šiurkščiai trenkiamės kiek išsukę iš kelio. Šioje vietoje Crazy Taxi gerokai aplenkia „Simpsonus", bet pastarieji neilgai trukus atsigriebia kadrų kaitos greičiu.

Muzika tėra paprastos linksmos melodijos. Visa bėda, kad jos tiek paprastos, kad nepalieka jokio įspūdžio. Pirma daina įžangoje tokia pat, kaip ir seriale, o kitos dainos sugalvotos specialiai žaidimui, bet pernelyg nesistengiant, todėl nieko išskirtinio ir neišgirsime, o visa tai kompensuoti teminėmis dainomis kūrėjai nesugalvojo.

Garsai nuvilia, nes neišgirsime nė vienos veikėjo tariamos frazės. Garsų rinkinys labai pilkas ir nuobodus. Jei nebūtų bent šiokios tokios muzikėlės, garsai vestų iš proto.

Pats žaidimo siužetas pasakoja apie atominės elektrinės savininką Degėlą, kuris nusipirko visą viešąjį transportą ir nežmoniškai pakėlė kainas. Vien dėl finansinių priežasčių nesugebėdami naudotis viešuoju transportu bei skatinami priešiškų jausmų Degėlai, gyventojai ėmė važinėti savo automobiliais. Jums tenka taksisto vaidmuo — su pasirinktu veikėju turėsite išvežioti keleivius iš vienos vietos į kitą per nustatytą laiką. Už tai gausite pinigų. Turite iš viso surinkti milijoną, kad išpirktumėte viešąjį transportą. Taigi Springfyldo miestelio likimas jūsų rankose. Čiupkit vairą ir pirmyn!

Po prasto pristatymo, kurio metu teišvystame vieną vienintelį piešinėlį ir girdime pagrindinę melodiją, iškart esame sviedžiami į meniu. Beje, šis padarytas gražiai ir kažkiek juda aplinka. Pasirinksite iš keturių vieno žaidėjo režimų: Road Rage — nors skamba taip pat, kaip ir viso žaidimo pavadinimas, tai nėra pagrindinis istorijos režimas. Čia labiausiai matosi Crazy Taxi parodijavimas (o gal kopijavimas?..), nes eiga ir tikslai lygiai tokie patys, tik patenkate į spalvingą miestą su veikėjais iš animacinio filmo. Tikiuosi, visi žinote Crazy Taxi formulę: 1) gavęs riboto laiko, susirask klientą; 2) per ribotą laiką nuvežk jį į nurodytą vietą; 3) gavęs papildomo laiko, ieškok kito kliento. Performance režime pasirinkę keleivį ir peržvelgę jo pomėgius (pvz. šuoliai automobiliu) bei baimes (pvz. trankymasis į kitas mašinas), vežiojate jį po miestą, stengdamiesi pataikauti ir vykdyti jo mėgstamus veiksmus. Sunday Drive — Driver žaidime esančio take a ride režimo atitikmuo. Jums suteikta laisvė be laiko ribų važinėti miestu, vežioti be laiko limito keleivius, bet už tai ir pinigų negausite. Mission mode — meniu lentelėje tėra ketvirtas nuo viršaus ir nekelia minčių, kad tai kuo nors ypatingas režimas. Kaip bebūtų, jis pagrindinis, paremtas siužetu bei misijomis ir turbūt įdomiausias. Road Rage — irgi pakankamai įdomus, tačiau dėl pasikartojančio veiksmo greitai atsibosta.

Žaidimas turi begales atrakinamos medžiagos, kuri skatins žaisti toliau. Išbandysite net 15 veikėjų iš „Simpsonų" serialo, kurių kiekvienas turės autentišką automobilį, tyrinėsite 4 spalvingus Springfyldo rajonus. Skamba nuostabiai, tačiau slaptažodinė išsaugojimo sistema, kurios dėka išsaugojame ne viską, ką norėtume, nematomos sienos, į kurias trankantis žaidėjo viduje bunda žvėris, netikslumai šen bei ten, neigarsinti veikėjai ir pasikartojantis veiksmas... Ne, perversmo nėra. Nors žaidimas linksmas, visos idėjos nusižiūrėtos iš kitų. Ir tas linksmumas greitai užsibaigia dėl mažos įvairovės. „Simpsonų" žaidimai nekelia kartelės aukštyn ir pasilieka panašioje vietoje kaip ir buvę...

IŽygisI

+ PRIVALUMAI

+ Didelis miestas klajojimui.
+ Aukšti kalnai šokinėjimui.
+ Režimas dviem žaidėjams.

- TRŪKUMAI

- Nematomos sienos nervų gadinimui
- Tuščios stepės vietoj judraus miesto.
- Režimų monotonija.

Teisingai išnaudoti „Simpsonų" licencijos nepavyko niekam. Dar vienas gana pigus ir nevykes žaidimas, apvilktas animacinio serialo drabužiais.

IŠVADA 64

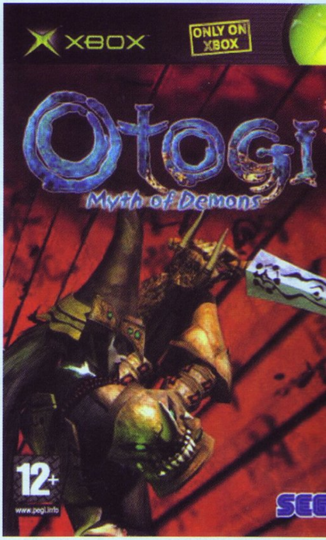
GARSAS 51
Beprotybė, kakofonija, ar kūrėjų darbo atmestinumas... Vadinkit kaip norit...

MUZIKA 73
Dėl paprastų melodijų kartais užsimirštame, kad GBA GALI daugiau.

GRAFIKA 52
Gausybė klaidų + pastebimi variklíuko trūkumai + daug ryškių spalvų...

VALDYMAS 64
Netikslus, bet lengvai įvaldomas.

SIUŽETAS 65
Trumpas, aiškus ir komiškas.



Otogi: Myth of Demons

Kūrėjas: **From Software** | Leidėjas: **SEGA Europe** | Data: **2003-09-05** | Žanras: **hack and slash**

DEMONŲ MITOLOGIJA

Štai sulaukėme dar vieno tik Xbox konsolei skirto hito. Šį kartą tai jau PS2 konsolėje įsibėgėti spėjęs ir išpopuliarėjęs vadinamasis *hack and slash* žanro žaidimas. Čia vėlgi apsiginklavę galingiausiais kardais pulsime į pjautynes su Nenugalimu Blogiu, tik jau su Xbox vizualizacijos galimybėmis.

Otogi: Myth of Demons valdysime nindzę Raikoh, kuris per visą žaidimą neparodys jokių emocijų ir neištars nei vieno žodelio. Valdydami Raikoh keliausite po įvairias mistines ir legendines vietoves ir atliksite tam tikras užduotis. Kiekvieną vietovę bei jums keliamą užduotį aptars paslaptingas mieguistas balsas, kuris bus tarsi Raikoh pasąmonė. Per visą žaidimą jums teks tiesiog viską NAIKINTI. Bosai, artefaktai, įvairūs gyvybės šaltiniai bus jūsų tikslas kiekviename lygyje.

Galbūt tai atrodo labai paprasta bei neįdomu, bet taip tikrai nebus. Viską ištaiso žaidimo įvairovė bei grafika. Kiekvienas lygis sukurs jausmą, tarsi žaistumėte vis kitą žaidimą. Lygiai sukurti unikaliai. Įvairūs legendiniai miškai, rūke glūdinčios upės, vandens bokštai, apsupti didžiulių kristalų, vėjuotos, lietingos aplinkos, apsnigti medžiai, plytintys ugnyje lygiai ir visa kita suteikia žaidimui tai, ko nei aš, nei tikriausiai daugelis kitų žaidėjų dar nesame matę. Žodžiais to neapibūdinsi.

Žinoma, Otogi nebūtų įdomus tik savo lygių išvaizda, todėl žaidime sutiksime įvairiausio plauko priešų. Kiekviename lygyje sutiksime naujus priešų tipus, kurie išsiskirs savo galingumu. Su vienais priešais bus

vieni juokai susidoroti, o su kitais teks kovoti kartais net ištisas valandas (turiu omenyje bosus). Bosų žaidime yra daugybė. Teks susikauti ir su milžinišku, ilgu kaip kirmėlė drakonu, įvairiais legendiniais master'iais, jūrų pabaisomis ir netgi dideliu drugeliu, spindinčiu įvairiomis spalvomis. Bosų daugybė ir visų jų išvardyti ir apibūdinti neužtektų vietos. Kartais įtempta kova su priešais net neleidžia gerai apžvelgti aplinkos bei ja pasigrožėti. Taipogi vienas iš Otogi privalumų yra tas, jog beveik viskas, ką matote, yra sunaikinama. Objektų sunaikinimas yra svarbus, kadangi kuo daugiau jų sunaikinate, tuo daugiau patirties taškų gaunate.

Pats žaidimas šiek tiek palinkęs į RPG pusę, nors širdyje išlieka tikras veiksmo žaidimas. Raikoh po kiekvieno įveikto lygio gauna patirties taškų ir įgijęs tam tikrą kiekį patirties stiprėja, didėja jo gyvybių kiekis, apsauga ir t. t. Be patirties taškų įveikę lygį gausite ir taškus, už kuriuos galite pirkti ginklų, magijos bei kitų aksesuarų, didinančių jūsų pajėgumą.

Pats Raikoh nėra paprastas kovotojas. Jis, kaip ir visi legendiniai kariai, turi specialių savybių. Raikoh turi galimybę pašokti antrą kartą būdamas ore, milžinišku greičiu kaip vėjas praskrieti keletą metrų į priekį, atakuoti įvairiomis galingomis, reikalaujančiomis daugiau laiko pasiruošti, bei silpnesnėmis atakomis. Atakuoti Raikoh gali ne tik būdamas ant žemės, bet ir pakibęs ore. Be visų šitų galimybių, jis gali naudoti įvairias specialias magijas, kurias nusipirksite už gautus taškus. Įvairios drakonų sielos, skriejančios magiškos juostos, atrodo nepaprastai gražiai ir praverčia kovojant su priešais.

Vienas iš Otogi minusų, o galbūt kai kam ir privalumų, yra jo sunkumas. Kiekvieną lygį teks kartoti mažiausiai po 2–3 kartus ar dar daugiau, kiekvieną boso lygį teks kartoti mažiausiai 4–7 kartus, kol suprasite, kaip jį įveikti, ir kol galų gale sugebėsite jį pribaigti. Kartais iš pirmo žvilgsnio lengvas lygis pabaigoje iškrės pokštą ir taps velniškai sunkus. Pavyzdžiui, viename žaluma nusėto miško lygyje bus labai lengva, kol nepasieksite pabaigos. Ten sunaikinus monumentą iš visų pusių milžiniškais kiekiais pradės plūsti miško sielos, kol galų gale jų bus 100–200 ir nemažės, o vis daugės, kol neatsilaikysite ir žūsite. Žinoma, po 3–4 kartų pasidaro aišku, ką toje situacijoje reikėjo daryti, bet jau bus praėjusi valanda ar daugiau laiko, kol suprasite. Tikrai, Otogi yra velniškai sunkus ir skirtas rimtiems žaidėjams. Jis

nesuteiks jokio džiaugsmo į svečius atėjusiam draugui, kuris neturi ilgesnės „geimerio" patirties ar ką tik konsolę įsigijusiam žmogui.

Myth of Demons garsai sukurti puikiai. Visos aimanos, melodijos padeda įsijausti į japonų kovotojo vaidmenį. Taipogi, kai atsiduriate ant mirties slenksčio ir jums žūtbūt reikia gauti iš kur nors gyvybės papildų, viskas pradeda dunksėti, tarsi širdis nori sustoti plakusi ir garsas vis greitėja, o jūs nebežinote, ką daryti, lakstote, einate iš proto ir galų gale išgirstate mirtinas aimanas. Tai tikrai nervina, bet po to priverčia nusišypsoti ir mintyse sau tarti: „Taip, tai nuostabu".

Pabaigai pasakysiu tiek, kad Otogi: Myth of Demons — tai puikus trečiojo asmens veiksmo žaidimas su nerealia grafika, nuostabiu „geimplėjumi", kuris suteikia daug malonių jausmų bei neišdildomų įspūdžių. Žaidimą sustiprina ir keista Raikoh asmenybė, kuri padeda labiau įsijausti į japonų kultūros elementų kupiną žaidimą. Šį žaidimą privalo turėti kiekvienas save gerbiantis Xbox savininkas. Taip, žaidimas sunkus, bet visa kita, ką jis mums siūlo, yra nuostabu.

lldl

+ PRIVALUMAI

+ Grafika.
+ Nesustojantis veiksmas.
+ Aplinkų detalumas bei išvaizda.

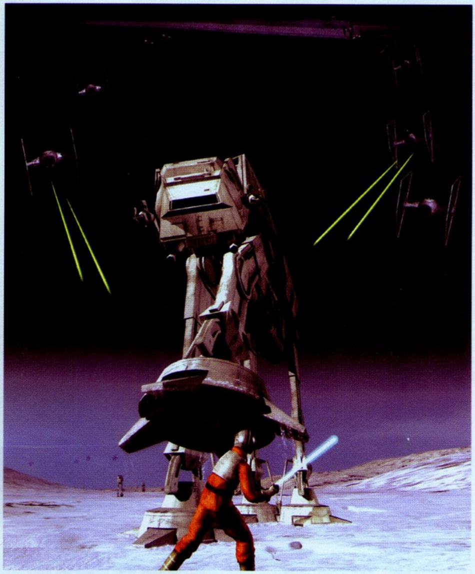
- TRŪKUMAI

- Žaidimo sudėtingumas.

Tiesiog vienas geriausių exclusive veiksmo žaidimų žaliajai dėžei.

IŠVADA 94

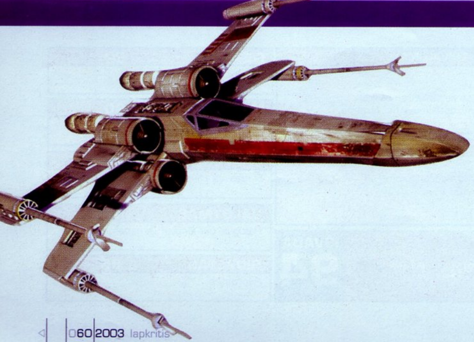
GARSAS	**92**
Padeda įsijausti.	
MUZIKA	**90**
Skamba puikiai.	
GRAFIKA	**100**
Šimtas su pliusu.	
VALDYMAS	**100**
Patogus bei lengvai įsimenamas.	
SIUŽETAS	**85**
Paprastas.	



Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

Kūrėjas: **Factor 5** | Leidėjas: **LucasArts** | Data: **2003-11-05** | Žanras: **veiksmo**

SUNKUSIS SUKILĖLIŲ DARBAS



Niekas nepasiginčys, kad „Žvaigždžių Karų“ frančizė yra viena plačiausių ir turi daugiausiai serijų žaidimų pasaulyje. Lucas Arts reiktų pagirti už tai, kad skritingoms konsolėms pateikia vis kitokius Star Wars žaidimus. Pasirodęs pačioje GameCube aušroje, Star Wars žaidimas Rogue Leader buvo išties populiarus ir daugelis žaidėjų daug tikėjosi iš kitos, Rebel Strike, serijos. Žadėta buvo daug: išlipsime iš kosminio laivo ir keliausime aplink planetą, pilotuosime oru lakstančius motociklus, dalyvausime kooperaciniuose žaidimuose ir panašiai. Dabar laikas pažiūrėti, kaip tie pažadai atrodo iš tiesų.

Pradėkime nuo Rebel Strike istorijos. Čia išvysime dviejų herojų: Liuko Skaivolkerio ir Vedžo Antiles kelius. Žaidėjai vienu metu gali vystyti abi siužeto linijas arba pirma pabaigti vieną, po to kitą. Yra ir trečias, vėliau atrakinamas siužeto kelias, atkuriantis klasiki-

nes originalios trilogijos misijas. Teks atakuoti Mirties Žvaigždę ir gelbėti princesę Lėją, kautis Hoto sniegynuose ir panašiai. Keliaudami žaidimu tarp lygių, be abejo, išvysite kino scenų ir klipų iš originaliųjų „Žvaigždžių Karų" filmų. Nors Rebel Strike veiksmas vyksta senosios „Žvaigždžių Karų" trilogijos laikotarpiu, sutiksime ir keletą užuominų apie naujus serijos filmus. Nauji ir nematyti nuotykiai laukia žaidžiant už Vedžą. Šioje paralelinėje filmams istorijoje turėsite išsiaiškinti apie paslaptingą tyrimų centrą, priklausantį Imperijai, sunaikinti Super Žvaigždžių Naikintoją ir atlikti kitus darbus.

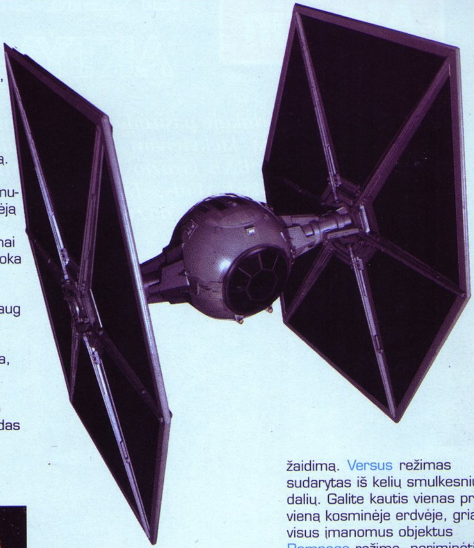
Pagrindinis kūrėjų pažadas, kad žaidimo metu ne tik tupėsime laive, bet ir galėsime išlipti ant žemės, įvykdytas. Apie 40 proc. žaidimo vyksta ant kieto žemės paviršiaus. Skritinguose lygiuose tenka kovoti tiek vaikštant ir bėgiojant, tiek važinėjant transporto priemonėmis. Dažniausiai tenka pirma prasibrauti su kažkokiu skraidančiu aparatu, o tada sėsti į kokį gigantišką robotą ir išsprogdinti viską aplinkui. Gaila, bet antžeminiai lygiai nėra tokie geri, kaip buvo galima tikėtis. Vaikštant pėsčiomis gyventi trukdo kameros darbas: jos negalima pačiam sukinėti į šoną. Viskas dar būtų nieko, bet priešai, nors ir išnykę iš matomumo lauko, toliau sėkmingai veikėją atakuoja. Taip pat nepatogi ir taikymosi sistema: veikėjai dažnai nenori „streifinti", taip pat nemoka žmoniškai išlaikyti taikinio, tad tenka šaudyti tiesiog ten, kur žiūrite. Laimei, vaikščioti per daug nereikia, o laikas, praleistas už kokios transporto priemonės vairo, daug smagesnis. Žinoma, reikės priprasti prie lėto ir grubaus AT-ST mecho ir prie greitų ir sunkiai suvaldomų oro motociklų, tačiau bendras vaizdas išlieka teigiamas.

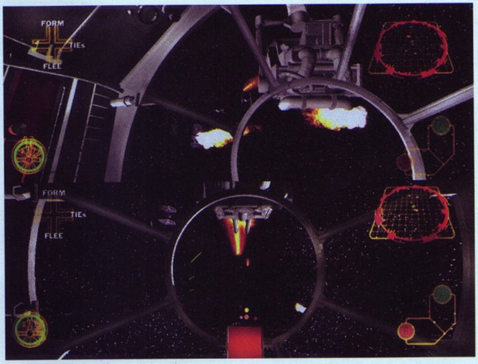
Liti 60 proc. Rebel Strike žaidimo vyksta kaip ir seniau, kosmose. Veiksmas labai panašus į tą, kurį matėme kituose Rouge Squadron žaidimuose, tik čia geriau sutvarkytas valdymas ir patobulintas DI. Šis „apgreidas" tikrai ryškus: Imperijos laivai nebeskraido pametę galvas ir nežinodami, ką daryti. Dabar jie reaguoja į jūsų veiksmus ir ilgiau pagalvoja prieš lįsdami į jūsų ugnies liniją.

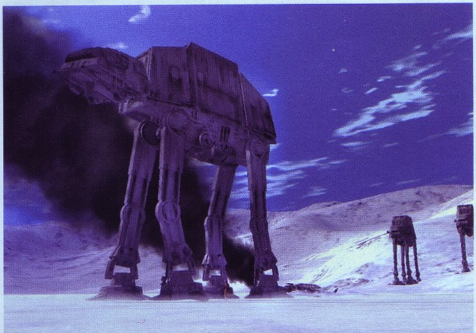
Be vieno žaidėjo režimo Factor 5 pirmą kartą į seriją įdėjo multiplayer žaidimus. Su draugais galite pakovoti cooperative ir versus režimuose. Cooperative režime galite peržaisti visą Rogue Squadron II: Rogue Leader žaidimą. Versus režimas sudarytas iš kelių smulkesnių dalių. Galite kautis vienas prieš vieną kosminėje erdvėje, griauti visus įmanomus objektus Rampage režime, perimінėti ir naikinti bazes Tag and Defend lygiuose. Taip pat yra specialus režimas, sudarytas iš įvairių misijų, pavyzdžiui, oro motociklų lenktynės Mirties Žvaigždėje.

Rebel Strike yra gan sudėtingas žaidimas ir rankinės kameros kontrolės nebuvimas dar labiau jį apsunkina. „Žvaigždžių Karų" fanams ir kieto žaidimo mėgėjams Rebel Strike turėtų tikrai patikti ir mesti gan šaunių iššūkių, tačiau kitiems žaidėjams naujasis Žvaigždžių Karų pasirodymas GameCube konsolėje gali būti ir nelabai priimtinas.

IRyčkal







+ PRIVALUMAI

+ DVD kokybės filmų ištraukos.
+ Įvairios misijos.
+ Galimybė atrakinti klasikinius arkadinius žaidimus.

- TRŪKUMAI

- Prastas valdymas antžeminiuose lygiuose.
- Per aukštas sudėtingumas vidutiniam žaidėjui.
- Pradžioje labai daug kas užrakinta.

Bandymas sukišti įvairias geimplėjaus formas į klasikinį žaidimą nebaisiai pavyko. Iš kitos pusės, jei esate pasiryžę iškentėti sunkią Samdinių dalią ir jaučiate savyje Jėgą - Rebel Strike tikrai jus sužavės.

IŠVADA 84

PIRMAS ĮSPŪDIS 81
Lyg ir toks pat Rogue Squadron, lyg ir naujas.

SIUŽETAS 91
Dviguba galimybė dar kartą prisiminti pačią trilogiją ir išvysti paralelinę istoriją.

GRAFIKA 87
Lucas Arts dailininkų sugebėjimai iš GameCube išspaudžia išties nepakartojamų vaizdų.

GARSAS 62
Tikri Žvaigždžių Karų skambesiai. Abejingų likti negali. Jausmą pagadina tik nauji prastai įgarsinti balsai.

VALDYMAS 90
Puikiai veikianti kosminio laivo valdymo schema visiškai netinka kovoms ant žemės. Kūrėjai susivėlė.

PATARIMAI PSONE KODAI

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Lygių pasirinkimas — NONJYMNT
Visi kostiumai — WASHMCHN arba SPDRHIST
Didelės galvos režimas — ALIEN
Didelių kojų režimas — STACEYD
Geriausių pasiekimų režimas — WHISCRS

METAL SLUG X

Kovos mokyklos hierarchija:
Super velnias — 1000
Armijos generolas — 990+
Leitenantas generolas — 890+
Majoras generolas — 780+
Brigados generolas — 700+
Pulkininkas 650+
Leitenantas pulkininkas — 600+
Majoras — 575
Kapitonas — 560+
Pirmasis leitenantas — 550+
Antrasis leitenentas — 500+
Vyriausiasis įgaliotinis — 475+
Įgaliotinis — 450+
Seržantas majoras — 425+
Vyriausiasis seržantas — 400+
tabo seržantas — 300+
Seržantas — 250+
Kapralas — 200+
Pirmos klasės eilinis — 150+
Eilinis — 100+

Patarimai:
1. Misija:
Vos pradėję lygį, kairiajame ekrano kampe turėtumėte pamatyti strėlinį ženklą, pašokite virš jo ir šaukite žemyn. Tai jums suteiks bonus skrynią.

1. Misija:
Lygio viduryje turėtų būti trys bokštai su raketų paleidikliais ant kiekvieno iš jų. Sunaikinkite tuos bokštus. Padarę tai atsistokite ten, kur buvo vidurinysis bokštas, ir šaukite į viršų. Turėtumėte gauti nemažai bonusų.

2. Misija:
Pačiame olos dugne turėtų būti skeletas. Kriskite į jį, turėtumėte gauti pakankamai vertingą rubiną.

3. Misija:
Lygio pradžioje traukinyje turėtumėte pamatyti kareivį, sėdintį ant kėdės. Užpulkite jį. Nužudę priešininką ir toliau jį pjaustykite, kol pasirodys kas nors vertingo.

4. Misija:
Vos tik pradėję šią misiją, šaukite į mašiną, esančią už jūsų. Jai sprogus, gausite lazerinį ginklą.

5. Misija:
Kai būsite metro, susprogdinkite trečiąjį pravažiuojantį traukinį. Turėtumėte gauti pakankamai galingą ginklą.

ASSAULT: RETRIBUTION

Lygio pasirinkimas — Dešinėn, X, Trikampis, Kairėn, Viršun (trims sekundėms).
Nakomi režimas — Kvadratas, Apskritimas (2), Kvadratas, Viršun, Kvadratas, Apskritimas (2), Kvadratas, Trikampis (trims sekundėms).
Veikėjas didele galva — Kvadratas, Apskritimas (2), Kvadratas, Viršun, Kvadratas, Apskritimas (2), Kvadratas, Trikampis.
Ateiviai didele galva — Kvadratas, Apskritimas (2), Kvadratas, Aukštyn, Kvadratas, Apskritimas (2), Kvadratas, X (trims sekundėms).
Turbo režimas — X, Kvadratas, Trikampis, Apskritimas, X, Kvadratas, Trikampis, Apskritimas, L2, R2 (trims sekundėms).
Juodai balta grafika — X (2), Trikampis (2), Kvadratas (2), Apskritimas (2), Viršun, Žemyn (trims sekundėms).

BLACK DAWN

Žaidimo metu paspauskite pauzę, tada suspauskite: Select, L2, Select, R2. Po to surinkite norimą kodą:
Praskristi virš pastatų — Kvadratas, Kvadratas, Kvadratas, Kvadratas.
Nenugalimumas —Trikampis, Trikampis, Trikampis, Kvadratas.
Maksimalus kiekis degalų ir šarvų — Trikampis, Trikampis, Trikampis, Apskritimas.
Maksimalus kiekis ginklų — L1, L2, R1, R2.
Pabaigti misiją — Trikampis, Trikampis, Trikampis, Žemyn, Žemyn, Žemyn.
„Apgreidinti" naudojamą ginklą — L1, L1, R1, R.

Dragon Ball Z: Budokai

Valdymas:
□ =smūgis
X =blokas
△=spyris
O =energija
L1 =□+△
L2 =□+△+X+O
R1 =□+X
R2 =□+△+X

Paaiškinimai

Skaičiai žymi priešininkui padaromą žalą.

TRUNKS

Smūgių kombo:

□ - 70
□,□ - 135
□,□,□ - 203
□,□,□,□ - 258
□,□,□,→+□ - 293
□,→+ □,□ - 212
→+□ - 70
→+□,□ - 135
→+□,□,□ - 203
→+□,□,□,□ - 283
→+□,□,□,□,□ - 383
←+□ - 80
→+□, ←+□ - 160
←+□, □ - 160
←+□, □, Palaikant □ - 234
←+□,←+□ - 160
Palaikant □ - 80

Spyrių Kombo:

△ - 80
△,△ - 154
△,△,△ - 222
△,△,△,△ - 340
△, ←+△ - 231
△,△, ←+△ - 235
△,→+△ - 170
△,△, →+△ - 231
△,△, →+△, △ - 366
△,△, ←+△, →+△ - 306
→+△ - 90
→+△,△ - 164
→+△,△,△ - 232
→+△,△,△,△ - 303
→+△,△,△,△,△ - 371
←+△ - 85
←+△, K - 236
←+△, →+△ - 168
←+△, ←+△ - 173
Palaikant △ - 90
L1+ △ - 195

Spyrių+smūgių kombo:
□ + △ - 100
→+(□ + △) - 95
←+(□ + △) - 85
□,△ - 153
□,□,△ - 212
□,□,△,△ - 287
□,□,△, →+△ - 347
□,□,△,△,△ - 380
←+□,△ - 158
→+□,△,△ - 235
→+□,□,□,△,△ - 396
←+□, △ - 180
←+□, →+△ - 210
□,→+ □,□,△ - 330
△,△, →+△, →+△, □ - 391
→+△, □ - 170
←+△, □ - 159

Skaičiai žymi priešininkui padaromą žalą.

GOKU

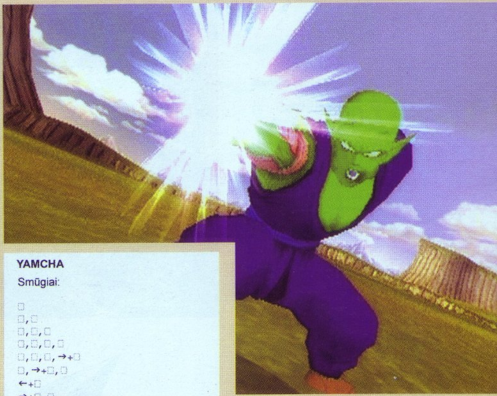
Smūgių kombo:
□ – 70
□,□-135
□,□,□-203
□,□,□,□-258
←+□-80
←+□,□-154
→+□-70
→+□,□-135
→+□,□,□-203
→+□,□,□,□-283
→+□,□,□,□,□-363
□, →+□-144
□, →+□,□-224
←+□, ←+□-160

Spyrių kombo:

△–80
△△–154
△△△–222
△△△△–349
→+△–90
→+△△–164
→+△△△–232
→+△△△△–303
→+△△△△△–371
←+△–85
←+△△–175
△, →+△–163
△△, →+△–231
△△, →+△△–321
←+△,←+△–175

Smūgių–spyrių kombo:

□△–153
□□△–212
□□△△–287
□□△△△–382
←+□△–175
→+□△–149
→+□△△–288
→+□□□△–298
→+□□□△△–388
□,→+□□△–312
→+△□-170
→+△□□-244
→+△□□□-317
←+△□-159
←+△□□-223



HERCULE

Smūgių kombo:

□,□,□,→+□
□,→+□,□
→+□,□,□,□,□
←+□+→+□
←+□+←+□
□+△ (R1)
→+R1
←+R1

Spyrių kombo:

△, →+△
△,△, →+△,△
→+△,△,△,△,△
←+△+→+△
X+△ (R2)

VEGETA

□,□,□,□
□,□
□,□,△,△,△
△,△,△,△
→+□,□,□,□,□ (Palaikant)
→+□,□,□,□,□
→+□,△,△
→+□,□,□,△,△
→+△,△,△,△,△
→+△,□,□, □
←+□,□
←+□,△
□,→+□,□,□ (Palaikant)
□,□,□,→+□
□,□,△,→+△
←+□,←+□ (Palaikant)
←+□,→+□
←+□,←+△
←+□,→+△
△,←+△ (Palaikant)
△,→+△
△,△,→+△,△
△,△,←+△
△,△,→+△,→+△, □ (Palaikant)
←+△,△ (Palaikant)
←+△,□, □ (Palaikant)
←+△,←+△
←+△,→+△

YAMCHA

Smūgiai:

□
□,□
□,□,□
□,□,□,□
□,□,□,→+□
□,→+□,□
←+□
→+□,□
→+□,□,□
→+□,□,□,□
→+□,□,□,□,□
←+□
←+□,→+□
←+□,□
←+□,←+□
Palaikant □

Spyriai:
△
△,△
△,△,△
△,△,△,△
△,←+△
△,△,←+△
△,→+△
△,△,→+△
△,△,→+△,△
→+△
→+△,△
→+△,△,△
→+△,△,△,△
→+△,△, △,△,△
←+△
←+△,△
←+△,→+△
←+△, ←+△
Palaikant △
L1+△

Smūgiai ir spyriai:
□+△
→+(□+△)
←+(□+△)
□,△
□,□,△
□,□,△, △
□,□,△,△,△
→+□,△
→+□,△,△
→+□,□,□,△, △
←+□,△
←+□,→+△
←+□,←+△
□,→+□,□,△
→+△, □
←+△, □

Ypatingieji judesiai:
Kamehameha □,→+□,□,O arba →+△,□,□,□,O
Vilko ilties kumštis □,□,□,□,O
Vilko ilties sprogimas →+□,□,□,△,O
Tigro grąžtas □+L1 (metimas)

KRILLIN

Smūgių kombo:

←+□-95
□-83
←+□,□-174
□,□-145
□,□,□-186
□,→+□,□-200
→+□,□,□-194 (lėtesnis, bet daug stipresnis kombo)
□,←+□,□-254
□,□,□,□-246
→+□,□,□,□-254

Spyrių kombo:

←+△–107 |
△–95
←+△,△–107
←+△, ←+K–167
△,△–165
△,△,△–232
△,△, ←+△,△–320
△,△, →+△,△,△–393

Smūgių+Spyrių kombo:

□,△–162
→+□,△–158
□,△,△–169
→+□,△,△–164
□,□,△,△–270
□,□,△,△,△–362

GREAT SAIYAMAN

Lengvi kombo:
←,O,□,□, △, △, △
←,O, →+□,□,□,△
←,O, ←+ □+△ (pakartokite, kiek tik norite kartų)

Sunkesnieji kombo:
←,O+↓/↑, →+□,□,□,□,X
←,O+↓/↑,X,O, [pauzė], ←,O [pauzė]

Android

Kombo

Smūgiai:
□-72. Greitas ir lengvai panaudojamas smūgis.
□,□-138. Jei padarėte šį smūgį, pasiruoškite gauti stiprų smūgį patys.
□,□,□-208. Visai neblogas kombo.
□,□,□,□-264. Tik šiek tiek geresnis nei □,□ kombo.
←+□-82. Labai blogas kombo, tiesiog pasistenkite jo nenaudoti.
←+□,□-164. Labai jau lėtas. Pasistenkite nenaudoti ir jo.
←+□, ←+□. Visai vertas dėmesio.
→+□. Nieko ypatingo.
□, →+□, □-230
□,□,□, →+□-382
←+□, →+□. Lėtas, bet geras.

Spyriai:
△–82. Labai greitas ir labai geras:).
△,△–158. Irgi labai greitas.
△,△,△–228
△,△,△,△–366. Nors daug lėtesnis nei prieš tai išvardinti, bet vis tiek pakankamai geras.
←+△. Lieka galimybė ir pačiam gauti į kaulus.
←+△,△–242. Visiškai nieko ypatingo.
→+△–92
△, →+△–174. Gerai tinka priešininko „išjungimui“.
△, ←+△–237
←+△, ←+△–177. Pakankamai sunkiai padaromas.
←+△, →+△–177. Galingas, bet reiktų naudoti gerai apgalvojus.
△,△, ←+△–241
△,△,→+△–237. Nedarykite šito, labai blogas kombo.

Smūgiai ir spyriai:
□,△–164
□,□,△–217
←+□,△–182. Šis kombo yra visiška savižudybė, niekada nedarykite jo:)
→+□, △–152. Labai neblogas.
→+□,△,△–235
←+□, →+△–199. Visai neblogas.
←+△, →+□-163. Visai lengvai padaromas.
←+□, ←+△–127

Specialūs judesiai:
Jėgos antplūdis:□,□,□,□,O–485. Lengvai padaromas ir gana galingas, be to, galima sujungti su kitais kombo.
Energijos laukas: →+□,□,□,△,O–242. Visai neblogas, nors ir nepadaro priešininkui daug žalos.

Jėgos smūgis: △,△,→+△,△,O–529. Padaro pakankamai daug žalos.
Krentančios žvaigždės jėga: →+□,□,□,□,O–500. Labai, labai geras.
Ypatingasis siūbavimas: △+X–300. Paprastas metimas. Veiksmingas prieš nuolat besiginančius priešininkus.

DODARIA

Kombo

Smūgiai:
□,□,□,→+□
□,→+□,□. Priešininkui padaro pakankamai didelę žalą.
→+□,□,□,□,□. Irgi labai neblogas kombo.
←+□,→+□. Dviejų smūgių kombo.
←+□,←+□
□+△. Nieko ypatingo
→+R1
←+R1

Spyriai:
△, →+△
△,△,→+△,△. Labai labai geras kombo. Vienintelis trūkumas, kad ir patys galite gauti smūgį.
→+△,△,△,△,△. Irgi labai labai geras
←+△, ←+△. Nieko ypatingo, veiksmingas tik ore.
O+△

GINYU

Kombo

A)Lengvi kombo
→+□,△,△ [palaikyti],O. Nieko ypatingo.
→+□,△,△
[palaikyti],O, △, △, △, △.
Kombo su pagąsdinimais.
→+□,△,△ [palaikyti],O, ←+ □+△ (kartokite, kiek tik norite kartų). Dar vienas kombo su pagąsdinimais.
B) Sudėtingesnieji kombo
→+□,△,△
[palaikyti],O,[pauzė],[pakartoti]. Labai svarbu viską padaryti laiku.
→+□,△,△
[palaikyti],O+↓/↑, →+□,□,□, △, X

CELL

Judesiai:
Smūgis – □
Dvigubas smūgis – □, □
Trigubas smūgis – □, □, □
Keturgubas smūgis – □, □, □, □
Spyris – △
Dvigubas spyris – △, △
Trigubas spyris – △, △, △
Keturgubas spyris – △, △, △, △
Kamehameha – □, □, □, □, o
Dvasinė bomba – □, □, □, △, o
Gynyba – X
Sprogimo atrėmimas – X
Lasas – X+□
Antra forma – □, X+△
Trečia forma – □,X+△
Paskutinioji forma – □, X+△
Bekompromisė ataka – □, □, △, △
Neigiamos jėgos lietus – △, △, △, △, o
Spyris iš apsisukimo – △, △, △, △, △
Apgaulingas judesys – ↓+X

FRIEZA

Kombo
Lengvi kombo
△,△,△,△
[palaikyti] ,o, △, △, △, △
△,△,△,△
[palaikyti] ,o, →+□,□,□,□,X
△,△,△,△ [palaikyti] ,o, □+o
△,△,△,△
[palaikyti] ,o, △, △, →+△,△, X
△,△,△,△
[palaikyti] ,o, →+△,△,△,X
△,△,△,△
[palaikyti] ,o, →+△,□,□,□,X
Vidutinio sunkumo Kombo
△,△,△,△
[palaikyti] ,o+↓/↑,←+□,←+□
△,△,△,△
[palaikyti] ,o+↓/↑,□,□,□,□,X
△,△,△,△
[palaikyti] ,o+↓/↑, →+□,□,□,△,X
△,△,△,△
[palaikyti] ,o+↓/↑,←+□,□

TEEN GOHAN

Smūgių kombo:

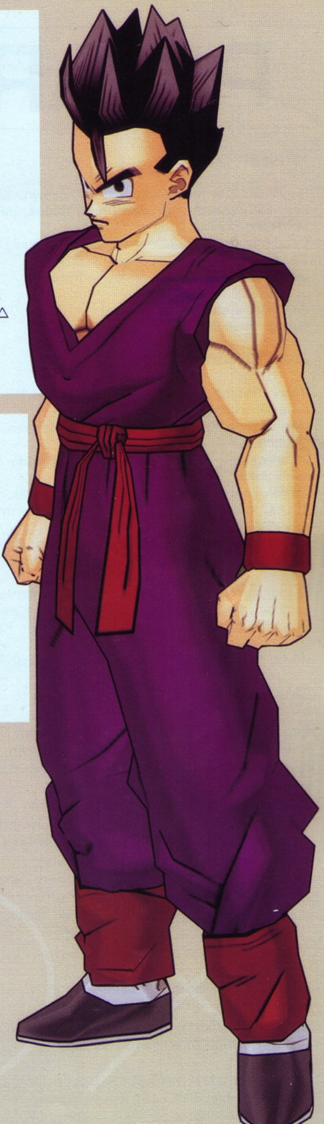
□,□,□,→+□
□,→+□,□
→+□,□,□,□,□
←+□,→+□
←+□,←+□
□,△ (R1)
→+R1
←+R1

Spyrių kombo:
△, →+△
△,△, →+△,△
→+△,△,△,△,△
←+△+→+△
△,△,←+△
X, △ (R2)

ZARBON

Smūgiai:
□,□,□,→+□
□,→+□,□
→+□,□,□,□,□
←+□,→+□
←+□,←+□
□+△ (R1)
→+R1
←+R1

Spyriai:
△, →+△
△,△, →+△,△
→+△,△,△,△,△
←+△+→+△
X+△ (R2)



PATARIMAI PS2 KODAI

MIDNIGHT CLUB 2

Pagrindiniame meniu paspauskite Žemyn, Kairėn arba Dešinėn, kai pasirodys užrašas Cheat Codes, paspauskite X. Tada suveskite norimą kodą.
Visos mašinos — [theCollector] arba [nimbuk]
Visos vietovės — [pennythug]
Visos vietovės ir visos mašinos — [rimbuk]
Jokios žalos — [gladiator]
Ginklai ir raketos — [savethekid]
Ginklai, raketos ir jokios žalos — [immortal]

DEAD TO RIGHTS

Pagrindiniame meniu nuspaud laikykite L1 + L2 + R1 + R2 ir suveskite kodą.
Nesibaigianti sveikata — Kvadratas, Trikampis, Kairėn, Viršun, Dešinėn.
Nesibaigiantis adrenalinas — Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Apskritimas, Kvadratas.
Nesibaigiantys šarvai — Viršun(3), Kvadratas, žemyn.
10000 kulkų režimas — Viršun, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Apskritimas.
Taiklumo režimas — Kvadratas(3), Žemyn, Dešinėn.
Taiklių priešų režimas — Trikampis, Kvadratas, Kairėn(2), Apskritimas.
Galingi spyriai ir smūgiai — Žemyn, Apskritimas, Kairėn(3).
Dviguba žala — Apskritimas(2), Viršun(2), Kvadratas
Beginkliai priešininkai — Dešinėn, Kvadratas, Kairėn, Apskritimas, Trikampis.
Priešų ignoravimas — Trikampis(2), Viršun(2), Trikampis.

BMX 2

Pagrindiniame meniu suspauskite Viršun, Dešinėn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn(2), Viršun, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Viršun, Kairėn, Dešinėn, Dešinėn, Žemyn, Kvadratas. Tai atrakins kodų režimą.
Atrakinti veikėją Mike Dias — Viršun, Kairėn, Žemyn, Dešinėn(2), Kairėn, Viršun, Žemyn, Viršun, Dešinėn, Kvadratas.
Atrakinti veikėją Amish Guy — Kairėn, Žemyn, Dešinėn(2), Kairėn, Kairėn, Žemyn, Viršun, Kairėn, Kvadratas.
Atrakinti visus dviračius — Viršun, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Žemyn(2), Dešinėn, Žemyn(2), Kairėn, Kvadratas.
Atrakinti Amish Guy judesius — Kairėn, Dešinėn, Viršun(2), Dešinėn, Žemyn, Dešinėn(2), Kvadratas.
Atrakinti Colin Mackay dviračius — Žemyn(2), Dešinėn(5), Viršun, Kvadratas.
Atrakinti Colin Mackay judesius — Kairėn, Dešinėn(2), Viršun, Kairėn, Dešinėn(2), Viršun, Kvadratas.
Atrakinti Dave Mirra dviračius — Žemyn(2), Viršun, Dešinėn, Viršun, Dešinėn, Viršun(2), Kvadratas.

Atrakinti Dave Mirra judesius — Kairėn, Dešinėn, Viršun(2), Kairėn, Dešinėn, Viršun(2), Kvadratas.
Atrakinti Joey Garcia dviračius — Žemyn(2), Viršun, Dešinėn, Kairėn(2), Žemyn, Dešinėn, Kvadratas.
Atrakinti Joey Garcia judesius — Kairėn, Dešinėn, Viršun, Dešinėn, Žemyn, Viršun, Žemyn, Dešinėn, Kvadratas.
Atrakinti John Engkebert dviračius — Žemyn(2), Kairėn, Viršun, Kairėn, Viršun, Kairėn(2), Kvadratas.

Atrakinti John Englebert judesius — Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Kairėn, Žemyn, Viršun, Kairėn(2), Kvadratas.

Atrakinti Kenan harkin dviračius — Žemyn(2), Kairėn, Viršun, Žemyn, Dešinėn, Žemyn(2), Kvadratas.
Atrakinti Kenan Harkin judesius — Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Žemyn, Viršun, Žemyn(3), Kvadratas.

Atrakinti Leigh Ramsdell dviračius — Žemyn(3), Viršun, Kairėn, Kairėn, Žemyn, Kairėn, Kvadratas.

Atrakinti Leigh Ramsdell judesius — Kairėn, Dešinėn, Žemyn, Kairėn(2), Dešinėn, Žemyn, Kairėn, Kvadratas.
Atrakinti Mike Laird dviračius — Žemyn(2), Dešinėn, Kairėn, Žemyn, Viršun(2), Dešinėn, Kvadratas.
Atrakinti Mike Laird judesius — Kairėn, Dešinėn(3), Kairėn, Dešinėn, Viršun, Dešinėn, Kvadratas.
Atrakinti Rick Moliterno dviračius —— Žemyn(2), Viršun, Kairėn, Dešinėn(2), Kairėn, Viršun, Kvadratas.
Atrakinti Rick Moliterno judesius — Kairėn, Dešinėn, Viršun(3), Žemyn, Kairėn, Viršun, Kvadratas.
Atrakinti Ryan Myqiust dviračius — Žemyn(5), Dešinėn, Viršun, Žemyn, Kvadratas.
Atrakinti Ryan Myqiust judesius — Kairėn, Dešinėn, Žemyn(3), Viršun(2), Žemyn, Kvadratas.
Atrakinti Scott Wirch dviračius — Žemyn(2), Dešinėn, Viršun, Žemyn(2), Kairėn, Dešinėn, Kvadratas.
Atrakinti Scott Wirch judesius — Kairėn, Dešinėn(3), Viršun, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Kvadratas.

Atrakinti Slim Jim judesius — Kairėn, Dešinėn, Žemyn, Kairėn, Viršun, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Kvadratas.
Atrakinti Tim Mirra dviračius — Žemyn(2), Dešinėn, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Žemyn, Viršun, Kvadratas.

Atrakinti Tim Mirra judesius — Kairėn, Dešinėn(2), Viršun, Žemyn, Viršun, Žemyn, Viršun, Kvadratas.
Atrakinti Todd Lyons dviračius — Žemyn(4), Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Žemyn, Kvadratas.
Atrakinti Todd Lyons judesius — Kairėn, Dešinėn, Žemyn(2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Žemyn, Kvadratas.
Atrakinti Troy McMurray dviračius — Žemyn(2), Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Kairėn, Viršun, Kairėn, Kvadratas.
Atrakinti Troy McMurray judesius — Kairėn, Dešinėn, Kairėn(2), Viršun, Žemyn, Viršun, Kairėn, Kvadratas.
Atrakinti Zach Shaw dviračius — Žemyn(2), Kairėn, Žemyn, Viršun, Dešinėn(2), Žemyn, Kvadratas.
Atrakinti Zach Shaw judesius — Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Žemyn, Kairėn, Viršun, Dešinėn, Žemyn, Kvadratas.

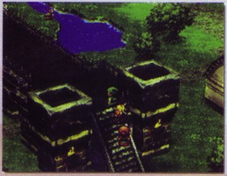
RPG ISTORIJA

PlayStation perliukai #2

Galų gale atkeliavome iki paskutiniojo RPG Istorijos knygos puslapio. Čia — patys geriausi PlayStation RPG žaidimai. Taigi prisiminkime juos dar kartą.

Dragon Warrior IV ir VII

Kūrėjas: Enix
Leidėjas: Enix
Pasirodė: 2001



PlayStation konsolėje žymioji *Dragon Quest,* arba *Dragon Warrior,* serija pasirodė du kartus. Pirmasis pasirodė *Dragon Quest IV* — paskutinės *SNES* serijos dalies perdirbinys. Širdyje išlikęs toks pat, žaidimas smarkiai pasikeitė iš išorės. 4-asis Drakonų Kvestas pasakojo apie penkis herojus, kuriems tenka akis į akį susidurti su piktuoju demonu (žinote, tradiciniai dalykėliai). Labiausiai pakito žaidimo grafika — dabar dvimačiai veikėjai maišomi su trimatėmis aplinkomis, o kamerą galima sukioti aplink. Taip pat žaidimas išnaudojo naują komandos pokalbių sistemą, kuri leido viso žaidimo metu, netgi kovojant, kalbėtis su kitais veikėjais ir klausti patarimų.
Kitas serijos žaidimas — *Dragon Warrior VII* — svečiavosi pačiojo pirmojo VA numerio puslapiuose. Herojui iš žvejų kaimelio ir jo draugams teko keliauti ir ieškoti dingusių kontinentų, kad jie vėl atsirastų dabartyje. Tradicinis *Dragon Quest* savybių sąrašas buvo praplėstas klasių sistema, taip pat mūšių metu galima įsijungti pirmojo asmens vaizdą. Džiugu tai, kad *Dragon Warrior* serija nesibaigia. Kitais metais kitą, aštuntąją, *Dragon Warrior* dalį išvysime *PS2* konsolėje.

Final Fantasy

Kūrėjas: Square
Leidėjas: Square
Pasirodė: nuo 1997-ųjų iki dabar

Na, apie šią seriją kalbėta labai daug. Vienaip ar kitaip apžvelgėme praktiškai visas *Final Fantasy* dalis, pasirodžiusias *PlayStation* konsolėje. Dar kartą pateikiame pilną sąrašiuką. Dėliokitės pliusiukus, ar sužaidėte (būtina peržaisti visas dalis :)): *Final Fantasy VII, VIII, IX, Tactics, Anthology, Chronicles, Origins.* Beje, neseniai pasklido įdomūs gandai: *Square* perdarinėja *Final Fantasy VII* ir žada ją vėl išleisti *PSone* konsolei. Laukiam nesulaukiam!

Legend of ...

Tarp *PlayStation RPG* žaidimų yra keletas panašius pavadinimus turinčių, tačiau visiškai tarpusavyje nesusijusių žaidimų. Trumpai apie tris „legendas".
Legend of Dragoon (*SCE*, 2000-ieji). Apie šį žaidimą taip pat galėjote paskaityti VA puslapiuose. Jei pamenate, šio žaidimo

apžvalga tapo geriausia skaitytojo apžvalgų konkurse ir į VA redakciją „įkišo" Pjovėją :). Žaidime valdote veikėją Dartą. Jūsų draugę Šaną pagrobė Sandora Imperija. Dar blogiau — Imperija sunaikino jūsų kaimą. Taigi nelieka nieko kito kaip keliauti gelbėti Šanos ir keršyti už žuvusius. Kelionėje jūs pasiverčiate Dragūnu (drakonu), o vienintelis būdas sustabdyti Sandorą — rasti kitas šešias Drakono Sielas ir išpildyti Dragūno Legendą. Šis *RPG* žaidimas išties rimtas ir didingas, mat Darto nuotykiai sutalpinti net į keturis CD.
Legend of Legaia (SCE, 1999).

Šio žaidimo veiksmas vyksta Legaia pasaulyje, kurį dengia tiršta migla. Migla nepaprasta, nes kiekvienas palietęs ją užkrečiamas įniršiu ir beprotyste. Žmonės bėga nuo miglos ir jos sukurtų padarų ir keliasi į tolimesnius *Legaia* pasaulio kampelius. Tačiau bėga ne visi. Trys herojai nusprendžia

išsiaiškinti, kas slypi už šios pragaištingos miglos, ir iškeliauja ieškoti blogio šaltinio.
Legend of Mana (*SquareSoft*, 2000). Tai populiariosios *Seiken*

Densetsu veiksmo *RPG* žaidimų serijos tęsinys. Žaidėjų tikslas — atrasti artefaktus, su kuriais atstatysite *FaDiel* pasaulį. Žaidimo siužetas netiesinis ir kupinas įvairovių. Vienas ar su draugais keliaujate ir kovojate su monstrais. Įdomu tai, kad žaidimas

leidžia pačiam kurti ginklus ir šarvus, netgi prikelti monstrus kovoti jūsų pusėje.

Parasite Eve I ir II

Kūrėjas: Squaresoft
Leidėjas: Square ir EA
Pasirodė: 1998, 2000

Vienas įspūdingiausių *RPG* pavyzdžių yra *Parasite Eve* serija. Tai mokslinės fantastikos *RPG* žaidimas, sukurtas pagal japonų rašytojo Hideaki Senа mokslinės fantastikos novelę. Žaidėjui tenka Ajos Brea rolė. Aja — Niujorko policijos naujokė, įsivelianti į kovą prieš parazitinius mikro organizmus, siekiančius sunaikinti žmoniją. Viskas nėra taip paprasta, nes organizmai išsivystė taip, kad sklistų žmogaus, merginos, vardu Eve, pagalba. *Parasite Eve* išvaizda išskirtinė: žaidimo mūšiai vyksta realiu laiku, veikėjai atvaizduoti 3D erdvėje, statinės aplinkos niūrokos, tačiau išties stilingos.
Tęsinyje *Parasite Eve 2* Aja persikelia į Los Andželą. Po baisių įvykių pirmame žaidime praėjo treji metai. Gyvenimas teka palyginus ramia vaga, kol sunaikinamas *SWAT* komandos ir policijos sraigtasparnis. Atsirado nauja parazitų rūšis, ir Ajai teks susidurti bei susikauti su dar nematytomis blogio formomis ir jėgomis.
Visų žaidėjų nusivylimui, *Parasite Eve* ateities kol kas neturi. *Square* pranešė neketinanti toliau dirbti prie šios serijos. Žaidėjai rengia *online* peticijas, kitaip bando prisikasti prie *Square* ir „atvesti juos į protą", siekdami gražinti šią seriją. Reikia tikėtis, *Square* vis dėlto sugalvos, kaip pratęsti šią be galo įdomią seriją.

Saga Frontier I ir II

Kūrėjas: Squaresoft
Leidėjas: SCE, EA
Pasirodė: 1998, 2000

Romancing Saga serija *PlayStation* konsolėje pasirodė dukart. *SaGa Frontier* sugrąžino vadinamąją Laisvo Scenarijaus sistemą, kuri suteikia laisvės tyrinėti daugiau nei 30 3D vietovių. Pasirinkimų žaidime išties daug ir jie labai svarbūs bei reikšmingi. Netgi žaidimo pabaiga priklauso nuo to, kurį veikėją naudosite. *SaGa Frontier* vienas didžiausių *PlayStation RPG* darbų. Veikėjų grupėje galima turėti net iki 15-os, o žaidimas gali užtrukti net iki 120 valandų.
Saga Frontier 2 žaidime taip pat naudojama daugialypio scenarijaus sistema, leidžianti išgyventi dviejų skirtingų veikėjų gyvenimus. Gustavo XII ir Vilo Naitso istorijas galite stebėti pasirinkta tvarka. Žaidime taip pat atnaujinta mūšių sistema, išplėsti įgūdžių rinkiniai. Įdomu tai, kad gilinantis į žaidimą atrandama vis daugiau sąsajų tarp dviejų veikėjų istorijų. Smagiausia, kad *Romancing Saga* nesibaigia. Kaip tik šiomis dienomis naujas serijos žaidimas *Unlimited Saga* pasirodo PS2 konsolėje. Čia išvysime unikalią istoriją, pasakojamą iš septynių herojų lūpų. Keliausime į naująjį Auksinį Amžių ir ieškosime išsilaisvinusios dievybės.

Tales of Destiny I ir II

Kūrėjas: Namco
Leidėjas: Namco
Data: 1998, 2001

Tai pirmasis *Namco RPG* žaidimas, išplaukęs už Japonijos krantų. Pirmoji dalis pasakoja apie drąsų pabėgėlį Staną Aileroną ir jo nuotykius su kalbančiu kardu, pripildytų paties herojaus asmenybės. Žaidimas puikiai maišo fantasy ir mokslinės fantastikos stilistiką. Apie antrąją *Tales of Destiny* dalį taip pat galėjote paskaityti VA puslapiuose. Tęsinyje paslaptingas veikėjas dviem draugams atsiunčia nerimą keliančią žinutę. Kartu jie iškeliauja aiškintis paslapčių ir išpildyti savo likimo. Pasaulis vėl pavojuje, tad prasideda dar vienas mūšis, kad išgelbėtų ramią šalį. Prasideda dar viena Likimo Istorija. Antroji dalis daug didesnė už pirmąją. Čia rasite daug veikėjų, du didžiulius pasaulius bei ne vieną intriguojantį tarpinį pasaulį ir galybę minižaidimų.

Vandal Hearts I ir II
Kūrėjas: Konami
Leidėjas: Konami
Pasirodė: 1997, 1999

Vandal Hearts serija į *RPG* žanrą įnešė *TBS* (eiliškumu paremtos strategijos) bruožų. Žaidimo veiksmas vyksta Viduramžiais. Valdote herojų Ešą ir savo komandą turite vesti per mūšius su pikta ir korumpuota vyriausybe. Mūšiai vyksta grotelėmis suskaidytame lauke, kur kovojate izometriniuose mūšiuose.
Antroji *Vandal Hearts* dalis toliau plėtoja strategijos ir RPG elementų maišymo idėją. Čia įdiegta „dvigubos eilės sistema", kur jūsų veikėjai ir priešai juda vienu metu, taip priversdami jus planuoti atakas į priekį. Žaidimas praplėstas ir „fiziškai": dabar veikėjai gali rinktis iš daugiau nei 120 ginklų ir šarvų.

Ką gi, jau galime baigti šią ilgai užsitęsusią istoriją apie *RPG* žaidimus. Be abejo, niekaip negalėjome sutalpinti visų išleistų *RPG* žaidimų, abi *PlayStation* konsolės jų tikrai turėjo nemažai. Tačiau nereikia nusiminti, juk turime klasikos skyrelį, ir ten dar tikrai kada nors pasirodys vienas ar kitas *RPG* žaidimas.

ŽODYNAS RAIDĖ H, I

HDD (Hard Disk Drive)
Bet kokios rūšies išimamas kaupimo įtaisas. Kietieji diskai naudojami *Xbox* ir *PlayStation 2* konsolėse.

Head Tracker
Specialus įtaisas, sekantis žaidėjo galvos judesius. Naudojamas įvairiose arkadose.

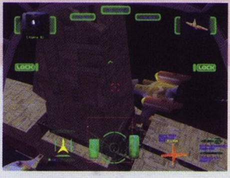
Hidden Level
Slaptas žaidimo lygis, kurį turi surasti žaidėjas, atlikdamas specialų veiksmą, pavyzdžiui, išgriaudamas sieną. Kartais slapti lygiai atskleidžiami tik pasiekus tam tikrą tikslą. Pavyzdžiui, laimėjus visas lenktynes gali atsirakinti nauja trasa.

High-Res
Aukštos skiriamosios gebos, kitaip ,rezoliucijos, vaizdas ar žaidimas.

HMD (Head-Mounted Display)
Ant galvos dedamas šalmas su vaizdu, naudojamas virtualiai realybei atvaizduoti. Tai panašus į akinius įtaisas su dviem mažais ekranais kiekvienai akiai. Tokiu būdu kuriami stereo vaizdai. Dauguma HMD turi galvos sekimo įtaisus (*head tracker*).

Hollywood Angle
Holivudo kampas — tarsi „vedybos" tarp Holivudo ir Silikono slėnio. Žaidimų kūrėjai, dažniausiai įsikūrę Holivude, prisigaudo jo idėjų ir bando daryti filmus–žaidimus. Tokio pobūdžio žaidimų prigaminta 90–ųjų pradžioje. Tai labai neįdomūs žaidimai, beveik neinteraktyvūs ir neturintys tikro „geimplėjaus".

HUD (Heads Up Display)
Naudojami skrydžių simuliatoriuose ir daugelyje naujesnių pirmojo asmens šaudyklių (*Halo, Mace Griffins Bounty Hunter*). Ekranas suteikia informaciją apie turimus ginklus, greitį, taikinių sekimą ir kitas detales.



Icon
Ikona — mažas abstraktus grafinis objekto atvaizdavimas (papildoma gyvybė, galios padidinimas). Paprastai žaidimo veikėjams reikia paliesti ikoną, kad gautų tą galią.

IDSA
Interactive Digital Software Association. Videožaidimų pramonės prekybos grupė, veikianti autorinių teisių gynimo ir kituose sektoriuose. Dabar pavadinimas pakeistas į *ESA — Entertainment Software Asociation.*

esa entertainment software association

ILM (Industrial Light and Magic)
Specialiųjų efektų studija, priklausanti „Žvaigždžių Karų" „tėvui" Džordžui Lukasui. *ILM* kuria geriausius specialiuosius efektus pramogų rinkoje. Tik keli žaidimai, netgi iš *LucasArts*, gali sau leisti užsakyti specialiuosius efektus iš *ILM*.

Intellivision
Klasikinė konsolė, kurią *Mattel* pristatė 1982–aisiais. Ji buvo galingesnė ir turėjo geresnę grafiką nei tuo metu dominavusi *Atari 2600* konsolė. Tačiau ji buvo lėtesnė ir turėjo mažiau žaidimų, nors tapo įžymi dėl puikių sportinių darbų.

Interface
Bet kuri vieta, kurioje vartotojas bendrauja su programa, yra vadinama sąsaja (*interface*). Į šią savoką įeina viskas: nuo pasirinkimo ekranų iki veikėjo valdymo. Kalbant konkrečiai, sąsaja reiškia tą dalį, kurioje vartotojui tenka atlikti kažkokius veiksmus ant ekrano. Pavyzdžiui, jei prieš pradėdami žaisti turite pereiti per 20 meniu ekranų, galima sakyti, kad žaidimas turi prastą sąsają.

Interpolation
Žaidimų srityje terminas naudojamas kalbant apie grafiką. Galima dviguba (*bilinear*) ar triguba (*trilinear*) tekstūrų žemėlapių interpoliacija, sumažinanti „išblokavimo", įprasto senesniuose žaidimuose, efektą.

Intro sequence
Įvadinis filmukas. Tai animacinė scena, pasirodanti tik užkrovus žaidimą, kurioje papasakojama žaidimo priešistorė ir gali būti pristatomi pagrindiniai veikėjai ir priešai.

Inverse Kinematics
Metodas, naudojamas sukurti natūraliems animuotų veikėjų judesiams. Jo veikimo principas pagrįstas matematiniais sujungtų dalių ir galūnių judėjimo apskaičiavimais.

Isometric View
Izometrinė žaidimo perspektyva rodo žaidimo veiksmą iš viršaus ir iš kampo. Pirmasis tokį vaizdą naudojantis žaidimas buvo *Zaxxon*, vėliau daugelis žaidimų perėmė šį atvaizdavimo metodą.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

LAPKRITIS

21BATMAN: RISE OF SIN TZU	UBI SOFT
21 FAME ACADEMY: DANCE EDITION	UBI SOFT
21 HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE	THQ
21 JIMMY NEUTRON JET FUSION	THQ
21 MANHUNT	ROCKSTAR
21 NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA
21 NHL HITZ PRO	MIDWAY
21 PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBI SOFT
21 RATCHET & CLANK 2: LOCKED & LOADED	SONY
21 TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	UBI SOFT
21 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	UBI SOFT
21 TONY HAWK UNDERGROUND	ACTIVISION
26 GHOSTHUNTER	SONY
28 BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI
28 BLOODY ROAR 4	KONAMI
28 CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON	UBI SOFT
28 DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY
28 DYNASTY TACTICS 2	KOEI
28 ESPN NBA BASKETBALL	SEGA
28 ESPN NFL FOOTBALL	SEGA
28 ESPN NHL HOCKEY	SEGA
28 GLADIUS	LUCASARTS
28 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS
28 MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA
28 METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	VIVENDI
28 ROADKILL	MIDWAY
28 SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCASARTS
28 ERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	ATARI
28 THE LORD OF THE RINGS: TTOI	VIVENDI
28 XIII	UBI SOFT

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

LAPKRITIS

21 TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION
28 BARBIE HORSE ADVENTURES WHR	VIVENDI
28 BATMAN 2 : THE RISE OF SIN TZU	UBI SOFT
28 BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI
28 CRASH NITRO KART	VIVENDI
28 GLADIUS	ACTIVISION
28 GREGORY HORROR SHOW	ELECTRONIC ARTS
28 HARRY POTTER & PHIL STONE NG	ELECTRONIC ARTS
28 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS
28 LOONY TUNES: BIA	ELECTRONIC ARTS
28 MEDAL OF HONOR: RISING SUN	ELECTRONIC ARTS
28 NEED FOR SPEED UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
28 PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME	UBI SOFT
28 SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	ACTIVISION
28 SPLINTER CELL PLATINUM	UBI SOFT
28 SWAT GST	VIVENDI
28 THE HOBBIT	VIVENDI
30 PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME	UBI SOFT

GRUODIS

05 CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON	UBI SOFT
05 MAX PAYNE 2	TAKE 2
05 METAL ARMS	VIVENDI
05 TOTAL CLUB MANAGER 2004	ELECTRONIC ARTS
05 XIII	UBI SOFT

TOPAI

PSone

1. FIFA Football 2004
2. Dancing Stage Fever
3. BeyBlades
4. M+M's Shell Shocked
5. Adiboo & Paziral's Secret
6. Dancing Stage Party Edition
7. Harry Potter and the Philosopher's Stone
8. Pacman World
9. Dancing Stage Euromix
10 The Italian Job

PS2

1. The Lord of the Rings: The Return of the King
2. True Crime: Streets of LA
3. WWE SmackDown! Here Comes The Pain
4. FIFA Football 2004
5. The Simpsons: Hit & Run
6. Harry Potter Quidditch World Cup
7. EyeToy: Groove
8. Eye Toy
9. Pro Evolution Soccer 3
10. SSX 3

GNT Playstation 2 Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai

1. NHL 2001
2. SSX Tricky
3. The Getaway
4. Colin McRae Rally 4
5. Resident Evil Dead Aim
6. Gran Turismo 3 Platinum
7. WRC II Extreme
8. FIFA Football 2003
9. NBA Live 2001
10. Resident Evil Code Veronica X

GNT PSone Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai

1. Driver
2. Spiderman 2 Platinum
3. V-Rally 2
4. NFS: Porsche + Moto Racer 2
5. Tony Hawk's Pro Skater 2
6. Die Hard Classic
7. Tom & Jerry
8. World's Scariest Police Chase
9. Carmageddon Exclusive Collection
10. Worms Armageddon

Xbox

1. The Lord of the Rings - The Return of the King
2. True Crime: Streets of LA
3. Rainbow Six 3
4. FIFA Football 2004
5. Broken Sword: The Sleeping Dragon
6. Amped 2
7. The Simpsons: Hit & Run
8. SSX 3
9. Worms 3D
10. Tiger Woods PGA Tour 2004

GameCube

1. Mario Kart Double Dash
2. Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
3. F-Zero GX
4. The Lord of the Rings - The Return of the King
5. FIFA Football 2004
6. The Simpsons: Hit & Run
7. Harry Potter Quidditch World Cup
8. Dragon Ball Z Budokai
9. SSX 3
10. Viewtiful Joe

GBA

1. The Lord of the Rings - The Return of the King
2. Spyro Adventure
3. FIFA Football 2004
4. Super Mario Bros 3: Super Mario Advance 4
5. Final Fantasy Tactics Advance
6. Finding Nemo
7. Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters
8. Pokemon Ruby
9. Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: STTDD
10. Advance Wars 2 - Black Hole Rising

V.A. Skaitytojo kuponas

nr. 003111411-23:55

Šį kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu: p.d. 2023, LT-3000 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda" kioską.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PRAĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

VISA KITA (papeikimai, sveikinimai, pastabos, pasiūlymai ir visos kitos mintys):

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

V.A. SKELBIMAI

Parduodu 14 PSone žaidimų. Tel.: (5) 2303383, Kristina, Vilnius.

Parduodu PS2 CD. Tel.: (653) 71819, Vasilijus, Kėdainiai.

Perku įvairius PS2 žaidimus (tik DVD), o taip pat 2002 1 ir 2 VA PlayStation numerius. Tel.: (675) 63641, Rolandas, Ukmergė.

Parduodu PS2: du valdymo pulteliai, atminties kortelė, DVD Zone Free ir du originalūs žaidimai. Kaina 1000 Lt. Tel.: (672) 48647, Vaidas, Radviliškis.

Parduodu 60 įvairių PSone žaidimų, turiu Ace Combat 3, Metal Gear Solid ir kitų gerų žaidimų. Tel.: (681) 56289, Laimius, Marijampolės raj. Skambinti po 16 val.

Norėčiau pirkti ir keistis originaliais PS2 žaidimais. Tel.: (650) 45951, Justas, Panevėžys.

Keičiu ir parduodu originalius PS2 žaidimus. Gal kas keistų ar parduotų: GTA 3, FIFA 2001, NBA Live 2001, NHL 2001, Madden NFL 2001, Tiger Woods PGA Tour 2001, Knockout Kings 2001. Tel.: (676) 57103, Mantas, Tauragė.

Parduodu PS2 ir PSone diskus bei PSone konsolę su dviem DualShock pulteliais, dviem atminties kortelėm ir 20 CD. Kaina — 400 Lt. Tel.: (681) 13867, Andrius, Kėdainiai.

Parduodu daugiau kaip 80 įvairiausių PlayStation žaidimų. Perkantiems daugiau nei 3 žaidimus dovanoju demonstracinį CD! Taip pat parduodu Sega Mega Drive konsolę su 7 disketėm. Skambinti po 18 val. Tel.: (5) 2442549.

Parduodu 3 originalius PS2 žaidimus: Project Zero, WRC ir Max Payne. Tel.: (5) 2425683, Aistis, Vilnius.

Parduodu PSone žaidimus: Urban Chaos, Syphon Filter, Line War, Tomb Raider 2,3, Warcraft 2: The Dark Saga, 007: The World is not Enough, Soul of Samurai, Resident Evil 3 Nemesis, Dino Crisis 2, Martian Gothic Unification, Men in Black 2: Crashdown, Mission Impossible. Tel.: (5) 2489624, Andrius, Vilnius. Skambinti po 17 val.

Keičiu arba parduodu PS2 originalius žaidimus: The Thing, Max Payne, Top Gun: Combat Zones, Army Men: Sarge's Heroes 2, Colin McRae Rally 3, Total Immersion Racing, V-Rally 3. Tel.: (610) 82521, Henrikas, Kaunas.

Parduodu originalų PS2 žaidimą Gran Turismo: Concept Geneva-Tokyo 2002 už 100 Lt. Tel.: (671) 35917, Paulius, Klaipėda.

Parduodu žaidimus Nintendo 64 konsolei. Yra 13 vienetų. Arba keičiu į PlayStation konsolę, kuri gali būti be pultelių, atminties kortelės ir laidų. Kuolinis Vladas, Krašuonos 7-7, 4910 Utena, el. Paštas: vladkuo@langasiateiti.lt
Parduodu naują originalų PS2 žaidimą Warlords Robot (strateginis), kaina 60 Lt. Tel.: (610) 24150, Domantas, Panevėžys.

Parduodu 62 PSone CD, perkant visus, duosiu ir atminties kortelę. Žaidimų yra tokių, kaip Red Alert, Retaliation, Final Fantasy 7,8,9, Tactics, Grandia, Lunar, Xenosaga ir kiti. Tel.: (674) 90405, Jevgenijus, Švenčionys.

Parduodu PS2 žaidimus Enter The Matrix, Conflict Desert Storm, WRC Extreme, Ghost Recon, F1 2002, SOCOM U.S. Navy SEALs ir daug kitų. Tel.: (650) 80777, Marius, Vilnius. Rašyti tik SMS.

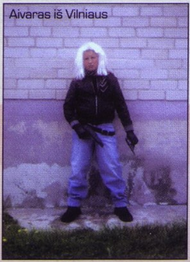
Pirkčiau Yu-Gi-Oh: Forbidden Memories (originalą). Tel.: (37) 260595, Lukas, Kaunas.

Keičiu arba parduodu originalius PS2 žaidimus: Tomb Raider, Enter The Matrix, Tekken 4, MOH: Frontline, The Lord of the Rings, NBA Live 2002, GTA: Vice City, FIFA 2002, Gran Turismo 3 A-Spec. Tel.: (685) 70942, Saulius, Marijampolė.

Parduodu PlayStation CD. Tel.: (653)87045, Artūras, Kaunas.

Perku PSone žaidimus Countdown Vampires ir Nightmare Creatures II. Tel.: (613) 99110, Andrius, Kėdainių raj.

Sveikiname Devil May Cry 2 konkurso nugalėtojus.
DMC 2 stendai jau pakeliui.


Aivaras iš Vilniaus

Martynas iš Tauragės